LA CRUZ EN LLAMAS
Módulo de La Llamada de Cthulhu

LÍDER

JUEGOS DE ESTRATEGIA • SIMULACIÓN • ROL

• 39

¡DOMINGUERO!

DUELO SOBRE EL ASFALTO

BIMESTRAL ● 395 Pta.

Sagunto, comentarios de un diseñador

Un juego de acción e imaginación

CONTENIDO

Libro de Reglas
Generación de personajes, sistema de juego, combate, habilidades, criaturas, notas del Master, hoja del aventurero.

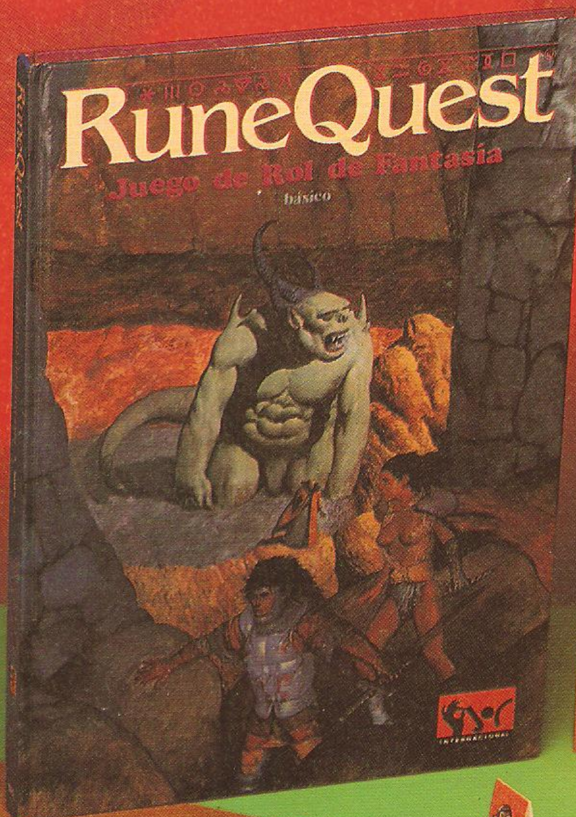
Libro de Conjuros
Magia espiritual, magia divina, hechicería, magia ritual.

Dados de 20, 10, 8, 6 y 4 caras.
30 personajes troquelados.

2 o más jugadores

Edad a partir de 12 años

Crea aventuras y explora un mundo fantástico lleno de magia. Todo Personaje usa conjuros y cualquiera puede ser un guerrero equipado con un frío acero y una robusta armadura. Tienes unas reglas fáciles de jugar. Y el sistema de juego de Glorantha, con su omnipresente magia, te cautivará.











Jornadas de Juegos de Rol y simulación

COTXERES DE SANTS - BARCELONA

SUMARIO

Lider 39
Enero 1994

Edita: EDILUDIC
Francesc Matas Salla –presidente–, Montserrat Vilà Planas –tesorera–, Mª. Asunción Vilà Planas –secretaria–, José López Jara –vocal–, Javier Gómez Márquez, –vocal–, Eduard García Castro –vocal–.

Director: Eduard García Castro
Redactor Jefe: Daniel Alento
Redactores: Mar Calpena, Francisco Franco Garea
Secretario de Redacción: Jordi Cánovas
Portada: Julio Das Pastoras
Ilustraciones: Albert Monteys y Alex Fernández
Colaboradores: Joan Parés, Alejo Cuervo, Salvador Tintoré, Francisco Navarro, José Luis Arcon, José Vilaseca, Luis Fernando Giménez, Alex Fernández, Josep Sala, Carlos Garcias.
Redacción y administración:
Mallorca, 339, 3º 2ª - 08037 Barcelona
Tel. (93) 457 73 34
Composición y maqueta: Edilínia, S.L.
St. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà de Llobregat
Imprime: Hurope, S.A. Recared, 2 - Barcelona
Publicidad: Jordi Cànovas
Tel. (93) 442 81 59 - Fax (93) 419 71 81
Suscripciones: Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax (93) 346 53 62
Distribuye: JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona
D.L.: B-8358-1986
Tirada: 10.000 ejemplares
Nº. de suscriptores: 1.685

Esta es una revista libre y plural. La redacción no comparte necesariamente las opiniones de sus colaboradores. Ni ellos las nuestras.

EL ESTADO DE LA AFICION

Los Empalanoicos



He aquí un grupo levantino que se dedica única y exclusivamente al rol. Se compone de 5 miembros y dos seres fluctuantes, y se llaman así por la rara y muy apreciada habilidad de sus miembros para conseguir tiradas de críticos en los momentos más comprometidos. Funcionan desde hace tres años, pero sólo durante las vacaciones, ya que todos veranean en la localidad de Titaguas. Para los interesados en contactar con ellos, podéis escribir a Mario Ciberio, c/. Doctor Nicasio Benlloch, 38-6, 46015 Valencia.

El Segundo Hogar



Volvemos a tener noticias de este club sevillano del que ya os dimos referencias hace unos números. Esta vez nos mandan el logo que en su día olvidaron mandarnos, inspirado en un momento muy crítico de su partida de *AD&D*, en el que su grupo se apresta a enfrentarse a un malvado dragón. Si queréis saber como terminó la historia, escribid a Israel Rosales Jiménez, c/. Florencia 2, Bajos B, 41003 Sevilla.

Los Siete Silfos

Este es el nombre de una agrupación ilicitana, que no ilícita, de roleros. Son unos 12 miembros fijos, y juegan en el local que les cede una asociación de vecinos. Son jugadores empedernidos de *AD&D*, *RuneQuest*, *MERP*, *La Llamada de Cthulhu*, *BattleTech* y su propio juego *Bola de Drac*, inspirado en las andanzas de Son Goku y compañía. Han intentado sacar adelante un fanzine, aunque lo dejaron estar (ánimo, no todo sale bien a la primera), y últimamente han participado en una semana de actividades juveniles organizando unas jornadas roleras. Para contactar con ellos, escribid a Angel Carcelén López, c/. Paseo Germanías 27, 4º izquierda, 03204 Elche (Alicante), o llamad al (96) 543.57.38.

Sun of the Dark



Damos la bienvenida a un grupo de amigos que hace poco que han empezado a jugar al rol. No son un número fijo de miembros, sino que fluctúa en cada sesión de juego. *RuneQuest* es uno de sus juegos preferidos, y a partir de las reglas del cual diseñan sus propios juegos. Interesados en contactar con ellos escribir a José Luis Mica Carpio, c/. Lope de vega 33, 03640 Monduar (Alicante).

LIDER CONCURSOS

Si has participado en uno de nuestros concursos sin duda te interesará saber que los nombres de los ganadores, tanto del de fanzines como del de logos de club, se harán públicos durante la celebración de *Dia de Joc*, las jornadas que organiza *Joc Internacional* y de las que te informamos más adelante. Y si no has participado aún, bueno será que sepas que todavía tienes tiempo de enviarnos a toda prisa el logo de tu club o el fanzine en el que colaboras, ya que *Dia de Joc* se celebrará los días 15, 16 y 17 de abril.

MónSensFi



Este es el nombre del primer club de rol de la localidad de Calella. Están interesados en comunicarse con otros clubs, preferiblemente que dominen *Star Wars, La Llamada de Cthulhu, Battle Tech* y *AD&D*. Interesados escribir a Boba Fett, c/. Consejo de Ciento 288, 2º 1ª, Barcelona 08007, o llamad a los teléfonos 762.59.99 o 769.28.22.

Eidolon

Este es el nombre con el que un grupo de aficionados madrileños fundaron una asociación rolera en junio de 1993. Los viernes disponen de un local en el Centro Juvenil Luis Gonzaga, cedido por el Ayuntamiento de Madrid, en la calle Príncipe de Vergara 142. El resto de la semana se reúnen en otros locales cedidos por otras entidades o particulares. Se dedican a jugar a todo lo que cae en sus manos, y están interesados en ampliar el número de socios. Interesados escribid a Asociación Juvenil Eidolon (Andrés Benézet), c/. Jorge Juan 36, 28001 Madrid.

Gárgola



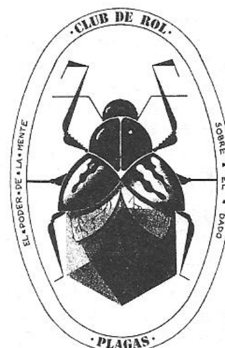
Los miembros de este club de Madrid nos escriben por que quieren darse a conocer por medio de esta revista. Agradeciendo la confianza que depositan en nosotros, os diremos que llevan seis años jugando, aunque funcionando como club serio sólo 3. Juegan a todos los juegos de rol que pueden conseguir y alguno más, y a wargames a toda la serie de la desaparecida *NAC*. Además, disponen de dos juegos propios, *Europa 1492* (rol) y *Urotsukido* (simulación). Si tenéis alguna duda sobre vuestros juegos favoritos, también disponen de su propio servicio de consultorio telefónico, llamando al número (91) 574.71.79. Para contactar con ellos, llamar a los teléfonos (91) 574.85.88 o (91) 573.89.50 entre las 4 y las 9 de la tarde, o escribid a Club Gárgola, c/. Ibiza 12, 28009 Madrid.

Orden Esotérica de Innsmouth



Bueno, más gente que se despistó en su día al enviar el logo. Ya te informamos de la existencia de este club asturiano de fans de la Gran Sepia en el LIDER 35, pero por si no lo tienes, te diremos que puedes contactar con ellos escribiendo a Alejandro Alvarez Fidalgo, c/. Asturias 9, 11º 13, 33206 Gijón (Asturias).

Plagas



He aquí otro club del que ya hablamos en su día, pero que nos envía su logo para participar en nuestro concurso. Nos alegra el saber que estáis en tratos con el ayuntamiento de Cájar (Granada) para que os ceda un local, así como de saber de la posible expansión de vuestro club con una filial en Barcelona. Mientras



tanto, para los posibles interesados, la dirección actual del Club Plagas es Urb. La Bojaira 1, 18198 Cájar (Granada).

El Grupo Beth



Nos llegan noticias de la aparición de un nuevo grupo de peligrosos roleros integrado por 10 aficionados al *AD&D* (del que han desarrollado su propia versión), *La Llamada de Cthulhu y Stormbringer*, aunque de vez en cuando también le dan a *Paranoia, Aquelarre, El Señor de Los Anillos, Battletech* y *Traveller*. Por el momento no están dispuestos a admitir nuevos miembros por cuestiones de espacio, aunque si el candidato aporta local se lo pensarán. Eso sí, están deseosos de intercambiar material con otros clubs, así como cooperar en la organización de alguna jornada rolera. Interesados escribir a Jordi Calafell, Rambla Mercedes 14, 3º 2ª, 08024 Barcelona.

Bellum Locum



Club de rol de Bell-lloc (Lérida), compuesto por un grupo de asiduos de *La Llamada de Cthulhu, Rolemaster, Aquelarre, RuneQuest, AD&D, Mutantes en la Sombra* y *Star Wars*. Están interesados en mantener correspondencia con otros clubs. Podéis escribir a David Pedrosa, c/. Río Segre 7, 25230 Mollerussa (Lérida), o llamar a los números (973) 60.12.85 (David, mañanas) o (973) 56.05.14 (Angel Luis, tardes).

Rol&Rol

Más gente con problemas de espacio. Este es un grupo de jugadores de Logroño aficionados a *MERP, RuneQuest, Far West, Warhammer 40K* y *Battletech* que no puede admitir más socios por carecer de sitio en su reducido local. Interesados en intercambiar material con ellos o ofrecerles un local más amplio escribir a César Rodríguez, Avenida de la Rioja 1, 3º Izquierda, 26001 Logroño (La Rioja) o llamadle al (941) 22.16.04.



Los Vándalos

Este es el nombre de un grupo de sangrientos roleros amantes de hacer verdaderas masacres en la Tierra Media de *MERP*, la inmensidad espacial de *Star Wars*, la España Medieval de *Aquelarre*. Como no, también disfrutan aniquilando Primigenios y Profundos de todo tipo,aunque se sabe que en alguna ocasión han efectuado sus raids en otros mundos de juego. Interesados en orga-





COMUNIKADO 39

Bienvenidos al 94. Año nuevo, vida nueva, dice el refrán, y no anda muy desencaminado en lo que a nuestro querido mundillo se refiere. El pasado 93 fue el año de la explosión, y si no te enteraste es que no tienes los pies en este planeta. Han visto la luz cuatro nuevos títulos de factura propia en rol (*Ragnarok, Far West, Analaya* y *Universo*) y un wargame de calidad indiscutible (*Sagunto*). Dos nuevas jóvenes editoras se han destapado traduciendo juegos americanos "de postín" (*M+D* y *Kerykion*). Los Señores del Plomo, *Games Workshop*, han desembarcado con tienda oficial propia, y casi al mismo tiempo, fieles al principio de acción-reacción, se han destapado la gente de *Andrea* fundiendo "aquí" unas figuras de fantasía dignas del coleccionista más exigente. Y si hablamos de lo nuestro, el fenómeno se concentra con el frio, ya que en menos de dos meses han aparecido tres nuevas publicaciones (*Dosdediez, Sir Roger* y *Homo Ludens*) con lo que se dobla, que no es poco, el número de revistas del sector.

Con todas estas novedades, que se suman a "los de siempre", que siguen (seguimos) dando el callo como es costumbre (o más, si cabe), debemos esperar un 94 bien caliente.

Y un factor clave para ello debe ser el reestablecimiento de unas Jornadas de ámbito nacional, que se conviertan periódicamente en fiel espejo de la efervescencia con la que bulle nuestra afición. Estamos convencidos de ello, por lo que la revista va a apoyar cualquier iniciativa al respecto. Y como, plagiando al poeta, la mejor manera de hacer camino es andando, LIDER está detrás de la iniciativa de *Joc Internacional* y sus *Dias de Joc*. Sabemos que también podemos contar con vosotros. Animosamente vuestra

La Redacción

nizar expediciones de castigo y saqueo con ellos, escribir a Club de Rol Los Vándalos, c/. Raurich 2, 4º 2ª, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

Asociación de Jugadores de Rol

Este no es un nuevo club, sino el nuevo nombre de la anteriormente llamada Asociación de Clubs de Rol, ubicada en la barcelonesa localidad de Mataró. El cambio de nombre se debe a motivos de trámite legal. Los miembros de este colectivo organizaron en otoño del pasado año una partida de *Killer*, y dado el apoyo que obtuvieron del Ayuntamiento y los medios de comunicación locales, así como el éxito de participación, están preparando otra con ambientación *Mutantes en la Sombra*. Asimismo, desean hacer su propio fanzine así como participar con sus propios espacios en la radio y televisión locales.

El Orco Azul



He aquí un grupo de 9 chicos que se dedican básicamente al rol, según sus propias palabras. Son especialmente aficionados al *Aquelarre*, *El Señor de los Anillos*, *Runequest*, *AD&D*, *Mili KK*, *Rolemaster*, *Warhammer 40K* y *Stormbringer*, aunque también juegan a algún juego de creación propia. Están deseando contactar con otros aficionados para hacer cualquier tipo de actividades, especialmente algún rol en vivo. Interesados escribir a Club de Rol El Orco Azul, c/. Conde de Soto Ameno 2, 3º Derecha, Alicante, o a Javier Bueno López, c/. San Juan Bosco 4, 3º Izquierda, Alicante.

Sun Warriors

Este club se compone de más de treinta socios de entre 14 y 25 años. Dispone de un local propio en el que organizan sus partidas, así como un taller de pintado de figuras. Si quieres unirte a ellos no tienes más que pasarte por su local, en el Hotel de asociaciones, c/. Doctor Fleming 34, Bajos, 28912 Leganés (Madrid). Entre sus últimas actividades destacan una maratón de rol, en la que los participantes estuvieron la friolera de 24 horas seguidas jugando a rol, temáticos y wargames.

Tiempo de Dragones



Esta asociación para la divulgación, promoción y enseñanza del juego de rol en Vitoria-Gasteiz lleva constituida tres años, y en la actualidad cuenta con ochenta y seis socios. Disponen de la mayor parte del material rolero aparecido en castellano, así como buena parte del material en inglés. Están abiertos a nuevos socios, así que los interesados escribir a Edgar Ilg Beiztegui, c/. Pintor Ortiz de Urbina 8, 3º B, 01008 Vitoria-Gasteiz, Alava, o telefoneadle al (945) 24.65.01.

Estirpe de Dragón



Este es un club formado el verano pasado por un grupo de jugadores de Calahorra (de hecho, según ellos es el único de la localidad). Por el momento cuentan con un local ofrecido por el ayuntamiento y el número de socios ronda los 30. Disponen del *D&D*, *Ragnarok*, *Star Wars*, *La Llamada de Cthulhu*, *Mutantes en la Sombra*, *Aquelarre* y *El Señor de los Anillos*. Tienen muchas ganas de montar cosas y contactar con otros clubs, así como de montarse un rol en vivo. Por si fuera poco, han elaborado un fanzine con módulos de *Star Wars*, *Ragnarok*, *La Llamada de Cthulhu* y *D&D*, que está a disposición de quien lo quiera adquirir. Para contactar con ellos, escribir a Club Estirpe de Dragón, Avenida Estación 44, 2º piso, 26500 Calahorra (La Rioja), o telefonead al (941) 13.30.32 preguntando por Luis Angel.

Lords of Darkness



Nos llega la mala noticia de la desaparición del club Los Centauros de Hansen. Sin embargo, nos alegramos al saber que algunos de sus miembros siguen activos en este nuevo club, y están deseando mantener correspondencia con otros clubs. Son muy aficionados a *MERP*, *RuneQuest* y *Vampiro*. Interesados en cartearse con ellos escribir a José Julio Pérez Blanco, c/. Camilo Alonso Vega 26, escalera A 2º G, Santander (Cantabria).

Los Extremeños

Hemos recibido una carta de un grupo de cerca de 30 jugadores de entre 12 y 23 años de Almendralejo (Badajoz) que nos hacen notar que en Extremadura también se juega al rol. Aún no están constituidos como club, por lo que no nos han enviado ningún nombre para su asociación. Nosotros, por lo tanto, los hemos bautizado (eso sí, muy cariñosamente) como los extremeños. Disponen de casi todo lo editado en castellano y algunas cosillas en inglés, y celebran periódicamente partidas de rol en vivo en el I.B. Carolina Coronado. Se nos quejan de que por aquellas tierras no tienen más opciones para comprar juegos de rol que pedirlos por correo o desplazarse a otros lugares a buscarlo. Están deseando constituirse como club y montar cosas, así como cartearse con más roleros, por lo que la gente que les pueda informar o quiera intercambiar material con ellos, escribir a José Angel Díaz, c/. Real 19, 06200 Almendralejo (Badajoz).

Pargen Club

Nos llegan noticias de este club madrileño, compuesto por un grupo de jovencillos imberbes aficionados al *MERP*, aunque disponen de gran cantidad de juegos. Para contactar con ellos puedes escribir a Javier Alvarez de Cienfuegos, c/. Palencia 16, 2º C, 28980 Parla (Madrid).

Esquivo y Disparo

Aquí tenemos a un grupo de jugadores de entre 17 y 20 años, aficionados básicamente a *El Señor de los Anillos* y *Star Wars* que nos escriben desesperados solicitando cartas de féminas interesadas por el rol. Su dirección es c/. Casimiro Velasco 27, primer piso, 33205 Gijón (Asturias).

Los Señores de Occidente



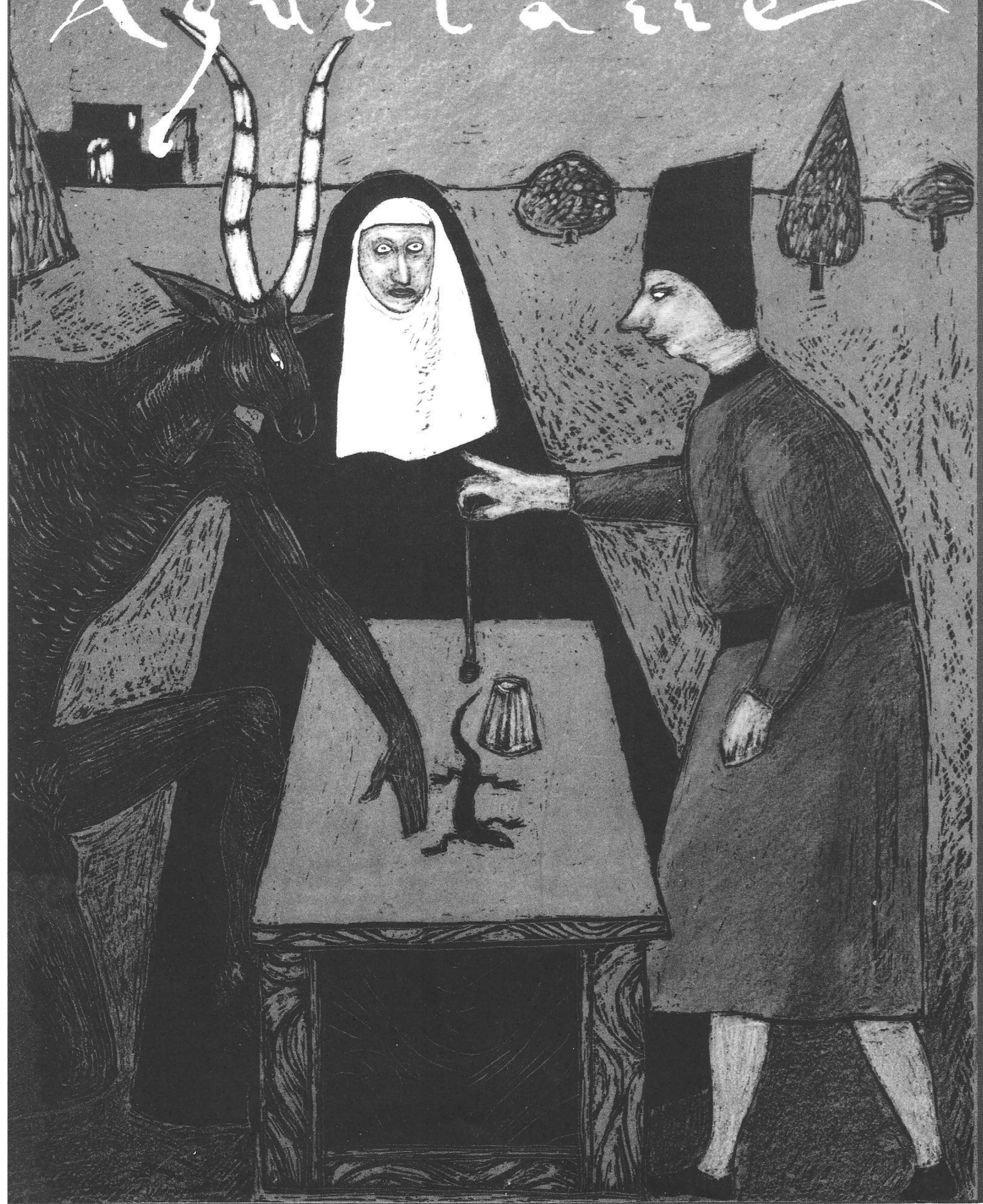
He aquí otro grupo de Elche, compuesto por 3 chavales de 15 años y dos espontáneos, aficionados a *MERP*, *La Llamada de Cthulhu* y *Star Wars*, además de *WarHammer 40K* y *Cry Havoc*. No disponen de local y no están interesados, en general, en incrementar el número de miembros. Eso sí, no descartan el intercambiar material con otros roleros. Para ponerse en contacto con ellos escribir a José Antonio Sanmartín, c/. José Gómez 61, 03206 Elche (Alicante).

Malas noticias

No es el nombre de ningún nuevo club, sino, tal como indica el título, una mala nueva. Si, queridos hermanos, el club Oscuro Futuro en un Oscuro Lugar ha decidido hacer honor a su nombre y se ha disuelto, hallándose todos sus miembros en paradero desconocido. Y no es el único, ya que el club Gollum de Málaga también desaparece. Les deseamos suerte a partir de ahora, así como esperamos que nuevos clubs aparezcan para llenar el hueco que dejan.

JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



NOVEDADES

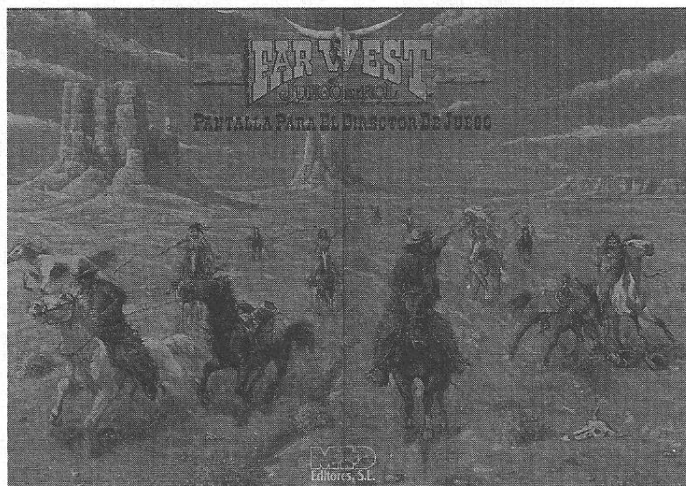
Señores de la Tierra Media I

Joc Internacional nos ofrece traducido al castellano este volumen publicado por *ICE* originariamente, y que contiene un compendio de los personajes de las obras de Tolkien El Hobbit y El Señor de Los Anillos, a fin de que podáis adaptarlos para vuestras campañas de *Rolemaster* o *El Señor de los Anillos*. Entre los elfos se detalla a Legolas, Elrond, Glorfindel y Galadriel, de los Valar describe a Manwë, Señor de los Poderes, Elbereth, Reina de las Estrellas y Tulkas, el poderoso campeón, mientras que de los Maiar nos presenta a Gandalf, Saruman, Tom Bombadil y el Balrog de Moria, sin olvidar a algunos de los grandes enemigos contra los que luchan nuestros héroes, Morgoth, Ungoliant y Sauron.

M+D

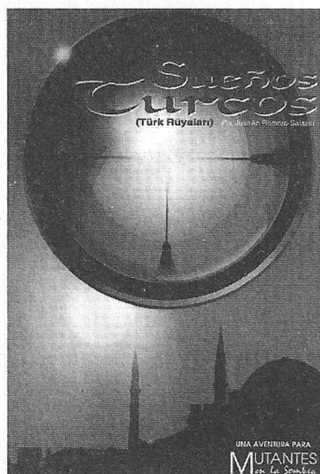
La editorial madrileña da continuidad al juego con el que debutó en el mercado, *Far West*, con *El Oro de la Unión*, extensión de juego que incluye modificación de reglas, introducción de otras nuevas, una aventura y la tradicional pantalla de máster. Respecto a la pantalla, decir que es una de las más cuidadas que ha aparecido en nuestro país, incluyendo una ilustración en su parte frontal de las que llaman la atención. *El Oro de la Unión* modifica algunas características de las armas, para dar mayor realismo al juego en este apartado, así como una modificación a la regla de coberturas (falta hacía). Entre las nuevas reglas destacan las referentes a los efectos del alcohol, la climatología y los nuevos personajes. Por lo que se refiere a la aventura que da nombre al suplemento, decir que tiene dos partes diferenciadas, una más de acción y otra de investigación, que no acaban de entrelazarse en el desarrollo del módulo. De hecho, los jugadores pueden saltarse perfectamente la parte deductiva sin que ello afecte el final de la aventura.

Pero no es eso todo lo que nos ofrece *M+D*. Sin descuidar su juego, como ya hemos visto, ofrecen a los aficionados un juego clásico y de gran renombre, el *Cyberpunk* de la marca *Talsorian*, por fin traducido al castellano para alegría de los muchos aficionados españoles que se estrujaban los sesos para comprender sus reglas, hasta ahora en inglés. El juego, editado con tapa blanda, demuestra en su excelente presentación el buen hacer de la editorial madrileña y atención a las pantallas para el árbitro de juego, que están a punto de ver la luz.



Sueños Turcos

Sigue el trabajo incesante del equipo creativo de *Ludotecnia* para abastecer de nuevo material y aventuras a los aficionados a sus juegos. En esta ocasión, le toca el turno al primogénito de la casa, *Mutantes en la Sombra*, con este módulo, *Sueños Turcos (Türk Rüyalari)*. En esta ocasión los aguerridos jugadores pasarán las mil y una dificultades y peligros en Estambul, ciudad situada a caballo entre dos continentes, heredera de un glorioso pasado y, según JuanAn Romero Salazar, creador del suplemento, preñada de un excitante futuro. Los jugadores deberán realizar su misión inmersos en un conflicto entre bandas mafiosas rivales y durante los preludios de un golpe de estado. Sin embargo, su misión es de vital importancia para Heracles, ya que ha ocurrido la mayor de sus pesadillas: una mente criminal intenta organizar su propio servicio M. Y si os gusta *Sueños Turcos*, tranquilos que habrá más, ya que éste es el primero de una serie de módulos ambientados en el Mediterráneo Oriental.



Y mientras tanto, podemos anunciaros que de *El Hogar de los Valientes*, otro módulo para *Mutantes* ambientado en los Estados Unidos de América, en el momento de cerrar este número nos ha llegado la primera parte, y los chicos de LUDOTECNIA nos aseguran que la segunda está a punto de ver la luz. O sea que estar atentos.

Ars Magica

Y seguimos con traducciones. Después de mucho tiempo de rumores, dimes y diretes y más de un bulo corriendo entre la afición, aparece traducido al castellano la 3ª edición de *Ars Magica*, juego de *White Wolf* de fantasía medieval en el que la magia es la principal protagonista,a cargo de la empresa mallorquina *Kerykion*. La traducción está encuadernada en tapa dura y ofrece una magnífica impresión, con una maquetación cuidada y seria. Y esto es sólo el principio, ya que no tardarán mucho en ver la luz la habitual pantalla para el árbitro de juego y el primer suplemento para el juego, *El Jinete de la Tormenta*.

Zinco

La editorial sigue inundando el mercado con su ingente producción, bajo licencia *TSR*, para *AD&D*. En esta ocasión podemos anunciaros la llegada al mercado de *La ciudadela del Dragón*, 3 módulo de la trilogía de la *Dragonlance* después de *En busca de los dragones* y *Magia de Dragón*. Para el mundo de *Dark Sun* tenéis a vuestra disposición *Los Reyes Dragón*, que añade nuevos conjuros y reglas para magos de gran poder.

Pero no todo iba a ser *AD&D*. Después de la entrada en España de *Games Workshop* con la compra de *Diseños Orbitales*, *Zinco* se hace cargo de uno de los juegos que quedaron huérfanos, sacando al mercado la tercera edición, traducida al castellano, de *Battletech*, presentado en caja, con reglas, escenarios y 14 mechs de plástico.

Fanhunter

Ha salido al mercado la segunda edición de este juego de estética fanzinera, diseñado por Chemapamundi y desarrollado por Xavi Garriga, basado en los fanzines de Cels Piñol, que es quien ha editado el juego por su cuenta y riesgo. Para los que no estéis demasiado enterados del background, decir que la acción transcurre en una Barcelona decadente y autoritaria, en el año 2008, en la que gobierna el Papa Alejo, quien ha prohibido los comics, los juegos de rol y las películas de tiros. Ni que decir tiene que los personajes, llamados narizones en *Fanhunter*, deben esquivar a las tropas de represión papales, los fanhunter. Es un juego rápido y sencillo, pero lo más importante, hecho con mucha coña marinera (por algo Barcelona es una ciudad costera) y cuya sola lectura ya te proporcionará un buen rato de diversión. O sea que imagínate que puede pasar si lo juegas...

Breakout: Normandy

Avalon Hill nos presenta este juego ambientado en el desembarco aliado de la II Guerra Mundial en Normandía el 6 de junio de 1944, es decir, el mismo tema que su hermano *The Longest Day*, pero mucho más asequible económicamente. *Breakout Normandy* es un wargame standard, estratégico-zonal (sistema muy parecido al de *Turning Point:Stalingrad*, cuya complejidad es media (máximo de jugadores:2), o alta si se juega en solitario. Las unidades se hallan representadas a nivel de regimiento/brigada con algún que otro batallón de especial relevancia, la escala es 1 pulgada igual a 2'7 millas, y el tiempo se halla dividido en días fraccionados en impulsos variables.

Kampfgruppe Peiper I

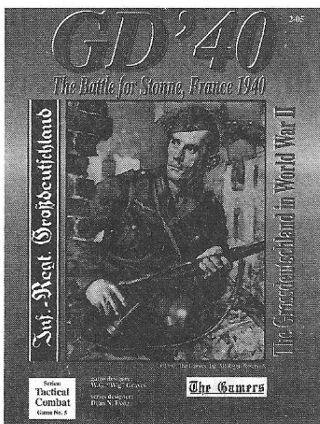
Segunda ampliación histórica para el *ASL* de *Avalon Hill* en el que podemos encontrar con todo lujo de detalles las unidades necesarias para poder jugar las Ardenas, es decir, refuerzos para la anterior expansión de este mismo juego *Beyond Valor*.



La Bataille de Mont St. Jean

Clash of Arms ofrece en una edición muy limitada, prácticamente de coleccionista, este juego en el que reúne los tres títulos que escenificaban la campaña de los 100 días de Napoleón. La complejidad de este Waterloo de lujo es alta, así como su precio.

GD'40



The Gamers nos ofrece este juego, impecablemente presentado como toda su gama.*GD'40* trata, en una escala táctica de pelotones y vehículos individuales, las evoluciones del regimiento de infantería alemán GrossDeutschland en la batalla de Stonne (Francia, 1940), donde estuvieron a punto de ser sorprendidos por el muy inferior ejército francés. En resumen, un wargame táctico ideal para iniciados, de complejidad alta.

Matanikau

Más novedades de *The Gamers*. En esta ocasión *Matanikau, Battles on the Matanikau River, 1942* recrea, con el mismo sistema de juego que su hermano de la serie de combate táctico *GD'40*, la reconquista de Guadalcanal. La 2ª edición de reglas del sistema "tactical combat", mejorada y combinable con el resto de juegos de la serie, es de excelente factura.

Command Magazine

Ya tenéis a vuestra disposición el número 25 de esta revista, con el juego *When Eagles Fight, First World War in the East*, que trata el ya conocido frente ruso, pero no en la II Guerra Mundial como hasta ahora era habitual, sino durante el conflicto bélico del 1914.

Europa

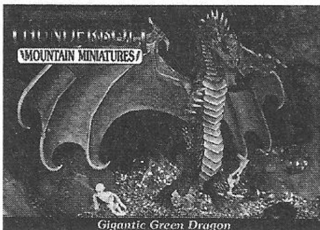
Parece que muy pronto los aficionados a esta serie de la marca *GDW* podrán disfrutar de novedades. Aparece el *Second Front*, macro-wargame que incluye tropas de Italia, Francia y Alemania, para jugar la reconquista aliada de abril de 1943 a mayo de 1945. En él encontraréis más de 20 plantillas de fichas, libro de O.B. y libro escenarios.

Thunderbolt Mountain

Esta marca ha irrumpido con fuerza en el mercado del plomo lanzando una amplia gama compuesta por figuras de fantasía en 25 y 50 mm., así como una serie de dragones de gran acabado.

Entre las figuras de 25 mm. encontrarás a toda la corte del Rey Arturo (ideal para *Pendragón*) y unos cuantos minidioramas, compuestos exclusivamente por plomo del carácter fantástico-medieval.

En 50 mm. disfrutaremos pintando preciosas mujeres (entre ellas una sirena y varias hechiceras), y algún que otro "Conan", todas ellas figuras de gran acabado, prácticamente sin rebabas. Las estrellas de la colección, sin embargo, son unos dragones (rojo, verde, azul) a los que sólo les falta volar. A destacar también sus pequeños dioramas como el llamado "My hero" (compuesto por una bella mujer y un dragón muy cariñoso) que encantarán a aficionados y profanos.



Ral Partha

En *Werewolf* están de suerte, ya que esta marca ha lanzado una serie de figuritas para este juego. Se trata de personajes humanos, licántropos, lobos y bestias para hacer aún más emocionantes las partidas.

Asimismo, la marca presenta tres cajas nuevas de figuras en su habitual aleación de ralidium (sin plomo) para *AD&D*. *Dragon Mountain* contiene criaturas caóticas del juego, entre las que se incluye un dragón, *Dragon Strike* ofrece 7 personajes y otro dragón, y finalmente *Menzoberranzan*, caja para *Forgotten Realms*, que viene con una serie de elfos oscuros.

RAFM

Esta casa, fabricante de las figuritas oficiales para *La Llamada de Cthulhu*, ofrece ahora también otras figuras terroríficas, como vampiros y otras pesadillas etéreas. El precio de la colección es más que razonable.

Camelot

Pero sin duda alguna, la novedad que más a gusto destacamos es la aparición de la serie *Camelot*, que bajo la marca *3D Miniatures* ha modelado y fundido la gente de *Andrea*, en lo que representa la presentación de estos "veteranos" del mundo de la miniatura militar en las figuras de fantasía de 30 mm. La clasificación es unánime: nos han entusiasmado. Han optado por la linea de figuras estilizadas y sin forzar la caricatura; si a esto le añadimos que las presentan con una capa de imprimación gris, la comparación con la serie *Mithril* de *Prince August* es inevitable. Pero el mérito es que la resisten sin ruborizarse. Las referencias se presentan en blisters de una o más figuras, a un precio bastante interesante. Varias de ellas están destinadas más al coleccionista que al jugador de rol, pero precisamente entre estas encontramos las piezas más deliciosas (destacamos la pareja de trobador y damisela o la bella dama saliendo del baño, nuestra favorita). Para que no sean todo piropos, lamentar el no siempre pulido ensamblaje de las piezas en las figuras más grandes (el caballero, por ejemplo) o el que la rotulación figure sólo en inglés (ya sabemos que son un bien "exportable", pero ...). Como veis, pocos contras frente al entusiasmo: muy recomendables.

GHQ

Central de Jocs dispone ya de toda la colección de esta marca de vehículos militares a escala 1:285 para todo tipo de wargames, desde 1939 hasta nuestros días.

Estas figuras, las mejores en su serie dado su magnífico acabado y su amplio catálogo, son ideales tanto para reglamentos como *Command Decision* o *Combined Arms* como para pasar a plomo fichitas de cartón que tan bien conoces (*Squad Leader, Panzer Blitz,...*). Nunca el cartón peligró tanto, y si no, ver las figuras...

Citadel

Primeras novedades de *Workshop* tras su establecimiento en España. Aparece el esperado *Warhammer 40.000* (esta vez en caja y con 80 figuras) y nos dejan con la esperanza de que cuando leáis estas líneas ya podáis estar disfrutando del *Warhammer Fantasy Battles*, su juego estrella, traducido al castellano.

Precisamente para este último juego ha aparecido la Screaming Bell de los Skavens, y unos cuantos enanos de lo más poderoso, así como una serie de elementos de cuidado de otro bando.

Para *40K* también podemos anunciaros nuevas figuras, entre las que destacan dos nuevas escuadras, una de Ultra-marines y otra de Dark Angels. La mala noticia es la política de reducción de figuras por blister *que Citadel* va a empezar a poner en práctica. Una verdadera pena.

Juegos sin Fronteras

Esta importadora de figuras cada vez más asentada en el panorama nacional no para nunca. Para los tierramedieros, han aparecido las últimas novedades de *Mithril*. Se trata de la serie *Orcos del Ojo Rojo*, compuesta íntegramente por orcos, ya sea a pie, con estandarte o sobre lobos, estos últimos con algo de inspiración *Citadel*.

Y hablando de esta marca, ya pueden ir temblando porque han dejado de poseer el monopolio de los marines más cañeros. *Kryomek* dispone de una larga lista de éstos con vehículos y todo tipo de accesorios, todos ellos muy interesantes.

También, y como no, *Grenadier* sigue sacando novedades y es que Mark Copplestone no para, tanto en figuras futuristas de inspiración Mad-Max (*Future Warriors*) como en el tema fantástico (*Fantasy Legends*).

ICE

Esta marca nos presenta dos novedades para estas navidades. Por una parte, *Northwestern Middle-Earth Campaign Atlas*, con todos los mapas de la Tierra Media así como una guía en la que se describen regiones, accidentes geográficos, ciudades, etc... Su otra novedad es *At Rapier's point*, una ampliación para *Rolemaster* que recoge todo el ambiente histórico del siglo XVII en la Francia de los mosqueteros del rey.

Steve Jackson

Sigue atacando Mr. Jackson con su *Gurps*. En esta ocasión lanza al mercado la segunda edición de *Gurps Ultra-Tech* y un suplemento de reglas, *Gurps War against the Chtorr*, en el que aventureros intrépidos están en guerra contra un ejército de misteriosos alienígenas.

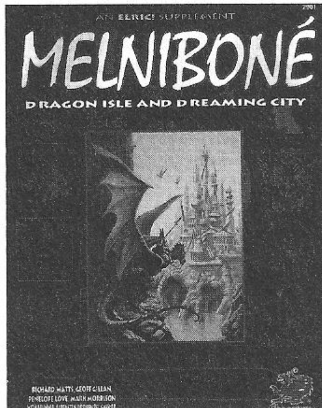
TSR

Para los forofos al *AD&D*, la marca americana sigue con su ingente producción. Para empezar, *Champions of Mystara*, basado en la serie de aventuras del *Princess Ark* aparecidas en la revista *Dragon*. En él, los jugadores conocerán mejor el Mundo de Mystara a bordo de la legendaria nave celestial. Esta edición en caja incluye un manual de explorador y reglas para crear nuevos emplazamientos y naves, así como una crónica actualizando el libro de bitácora de la nave celestial. *Book of Artifacts* es una recopilación de poderosos objetos mágicos, así como información sobre como crearlos. *Cleric's Challenge* es el último título, por el momento, de la serie *One-on-one*, serie de aventuras diseñada para un jugador y un máster. En este caso, el desafío es para un PJ clérigo.*The Doom of Daggerdale* es una aventura corta diseñada para el mundo de *Forgotten Realms*, diseñada para jugadores noveles y másters principiantes. *Earth, Air, Fire and Water* describe los más profundos secretos de la magia elemental de *Dark Sun*. Incluye nuevos hechizos y habilidades para clérigos, druidas y templarios. *Castle Forlorn* es una gran aventura que describe minuciosamente uno de los castillos encantados del mundo de *Ravenloft*.

Pero *TSR* no olvida el resto de sus productos. En esta ocasión le ha dedicado una especial atención a *Amazing Engine*. Ya tenéis a vuestra disposición *Amazing Engine Core Rules*, libro de reglas central del juego, además de *For Faerie, Queen and Country,* suplemento que entremezcla la Inglaterra victoriana con el mundo mágico de las Hadas, *Bughunter*, en el que alienígenas insectoides han invadido la colonia L-5 de la Tierra, y *Magitech*, suplemento que nos introduce en un mundo muy parecido al nuestro, pero con la salvedad de que la magia ha reemplazado a la tecnología.

Chaosium

Poco después de la aparición de *Elric!*, su nuevo juego ambientado en los Reinos Jóvenes de Moorcock, *Chaosium* ha publicado su primer suplemento, *Melniboné*. El libro se presenta en la línea de las últimas extensiones para su antecesor (de hecho, estaba programado para salir como suplemento de *Stormbringer*), es decir, background y escenarios a mitad y mitad. La parte de ambientación nos introduce a la historia de la Isla del Dragón (bajo el prisma de las últimas novelas de Moorcock, en las que La Balanza gana peso al Caos en el panteón), para acabar concretando en Imrryr la Bella, su capital. Tras la descripción del decorado, viene el capítulo donde se describen las costumbres sociales y religiosas de los melniboneses (mención especial al capítulo de las drogas, de uso habitual en la decadente capital del Brillante Imperio que hasta la fecha no habían tomado protagonismo en el juego), para acabar con un listado de personajes notables y no tan notables.



Los escenarios son tres: un primero embarca a PJs no melniboneses a un reconocimiento cartográfico de la Isla (buena introducción para amortizar el background ofrecido, con sorpresas garantizadas); en el segundo, PJs melniboneses han de ayudar a un siniestro hechicero a impedir que se cumpla el destino (empresa que no suele ser fácil); el tercero, nos lleva a las Ciudades Fantasma, en un plano que no sufre los avatares del tiempo. Las tres son aventuras largas que merecen ser paladeadas en varias sesiones de juego. A *Melniboné* le sigue *Fate of Fools*, un conjunto de aventuras cortas sin relación entre ellas, para foguear a los recien llegados a los Reinos Jóvenes, así como la pantalla para el DJ. En otro orden de cosas menos habitual para la casa, *Chaosium* ofrece un conjunto de relatos y un juego de tablero. Los primeros, pretenden ser libros que recojan colecciones de relatos cortos sobre cada una de las deidades de los Mitos de Cthulhu, para que sirvan de fuente de inspiración a DJs decididos; ya están en la calle (al menos "allí") *The Hastur Cycle*, que compila información sobre el Innombrable (relatos de Bierce, Lovecraft, Campbell, etc) y *Mysteries of the Worm* (de Robert Bloch). Por otro lado está *Credo*, aquel juego de cartas del que ya nos habló Greg Stafford en la entrevista que publicamos en LIDER 33, que al final se ha visto remodelado a juego de tablero en el que las cartas, eso sí, se llevan la parte del león. En él, dos o más jugadores representan las distintas facciones de la primitiva iglesia cristiana, en pugna por imponer sus dogmas en la constitución de la Iglesia Unica. Tan irreverente como delirante (incluso educativo).

Internacional

A continuación te ofrecemos un breve apunte de las principales novedades que han aparecido o están a punto de aparecer allende de nuestras fronteras, y que aún no han llegado a nuestra país (aunque puede que estén a punto de hacerlo). Para empezar, *Chaosium* nos obsequia con *Pagan Shores*, ampliación para *Pendragón* con información sobre el misterioso reino de Irlanda y una completa selección de módulos, *Sacraments of Evil*, colección de aventuras para *La Llamada de Cthulhu* que transcurren en la última década del siglo XIX y son compatibles con *Cthulhu by Gaslight*.

Ice nos ofrece *Creatures&Treasures III*, suplemento para *Rolemaster* con nuevos animales, monstruos y objetos mágicos, y dos libros de aventuras, con 4 en cada uno de ellos: *Middle-Earth Value Pack*, números 6 y 7.

El tejano Steve Jackson sigue atacando con su *Gurps*. Después de *Gurps Vampire: The Masquerade*, aproximación al mundo de los vampiros en su juego multiverso, ahora nos ofrece *Gurps Werewolf:The Apocalypse*, ampliación de reglas que introduce los licántropos como PJs en *Gurps*. Por si fuera poco, aparecerá además una campaña para este juego , *Operation Endgame*, una intriga de espionaje, y *Gurps Creatures of the Night*, con las descripciones de 60 criaturas para *Gurps Horror*.

TSR sigue con su política de producción masiva, y nos ofrece el *Deck of Encounters*, set one, alternativa para la tabla de encuentros de *AD&D* que presenta 400 fichas con un encuentro cada una. El máster, en lugar de tirar en la correspondiente tabla, puede ahora barajar las 400 cartas y sacar un encuentro al azar.*Cormyr* es una aventura para *Forgotten Realms*, así como *Ruined Kingdoms* es un grupo de aventuras que se pueden jugar por separado o como una mini-campaña para el mundo de *Al-Qadim*. Y para que todos los aficionados a *AD&D Ravenloft* se queden contentos, *TSR* lanza al mercado *Van Richten's to the Created*, en la que el enigmático doctor Van Richten presenta a los jugadores los gólems, objetos animados y monstruos creados al estilo de Frankenstein.

GDW ofrece *Traveller Player Form's* , libro que incluye multitud de consejos y fichas para organizar y detallar campañas para *Traveller: New Era*, así como *Path of Tears: The Star Viking Sourcebook*, con más información sobre mundos, nuevas civilizaciones alienígenas y su tipo de organización y actuación, para *Traveller: The New Era Universe*.

Y para los aficionados al wargame, comentar que *Clash of Arms* empieza con *Over the Reich* una serie de 4 juegos dedicados a los combates aéreos en la II Guerra Mundial. Esta primera entrega contempla los combates sobre Alemania entre los años 1943 y 1945. Pero además de este juego, la marca nos ofrece *Landships*, juego sobre tanques y otras armas e innovaciones tácticas de la I Guerra Mundial. Sus 400 piezas representan pelotones de infantería, escuadrones de caballería, o un tanque o nueva arma. Unas reglas fáciles de jugar y más de 20 escenarios completan el juego.

Timun Mas

Esta editorial nos sorprende gratamente en esta ocasión con *El Atlas de la Tierra Media*, un completísimo estudio geográfico escrito por Karen Wynn del mundo imaginario creado por J.R.R. Tolkien. Incluye mapas generales de Arda, el mundo tolkiniano, detallando su evolución a través de las edades, así como planos de las principales regiones de la Tierra Media (escenario de *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*), las Tierras Imperecederas (hogar de los dioses) y mapas de regiones (Beleriand, Númenor) que desaparecieron en las guerras que describe *El Silmarillion*. Además de estos mapas puramente geográficos, el libro contiene otros con los itinerarios de los protagonistas de las novelas de Tolkien, así como planos y diagramas de las principales ciudades, castillos, cuevas, fortalezas y otros edificios de interés de estas obras literarias, además de croquis de las batallas de cada una de ellas. Para acabar de redondear el conjunto, el *Atlas de la Tierra Media* contiene un completo estudio de la orografía, vegetación, población y zonas lingüísticas de la Tierra Media.

De la misma autora que el anterior libro es *Atlas de la Dragonlance*. En él, con la colaboración de los autores e ilustradores de esta saga de *AD&D*, Karen Wynn estudia las diferentes regiones de Krynn, agrupándolas por puntos cardinales. Además del análisis geográfico, se incluye un capítulo dedicado a los itinerarios de los personajes de las *Crónicas* y *Leyendas de la Dragonlance*. La obra se completa con una serie de mapas climáticos (antes y después del Cataclismo) y de población (también con su antes y después).

Y después de los libros para complementar *El Señor de los Anillos* ,*MERP* y *Rolemaster* de una banda, y *AD&D* por la otra, Timun Mas nos deleita con *El rey Arturo y sus caballeros*, que incluye una serie de narraciones e historias que serán el complemento ideal de *Pendragon*, agrupándolas según la cronología de las leyendas artúricas.



REVISTAS

Dragón

Después de 1 año de existencia y 6 números en el mercado, la revista que edita *Ediciones Zinco* dedicada básicamente a *AD&D* pasa de periodicidad bimensual a mensual, a excepción de los meses de enero y agosto, en los que no saldrá al mercado.

Homo Ludens

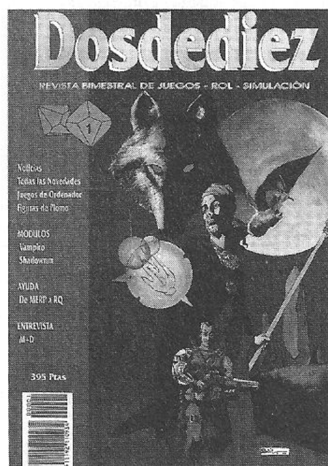
Parece que este grupo que tan buenas iniciativas tuvo en el pasado vuelve a la carga. Después de montar un rol en vivo estas navidades (ver Actividades), piensan sacar al mercado una revista, que igual ya tienes entre tus manos cuando leas estas líneas, de periodicidad mensual y que tratará el mundo de los juegos en general, dirigida especialmente hacia los no iniciados en este mundillo.

White Dwarf

Y seguimos con más novedades en el sector de las revistas. *Games Workshop*, después de su desembarco en España al adquirir *Diseños Orbitales*, busca reforzar su penetración en nuestro mercado. Y que mejor manera de hacerlo que lanzar la edición española de su revista, vehículo de promoción de todos sus productos. Los números de *White Dwarf* en castellano ya están en el mercado.

2D10

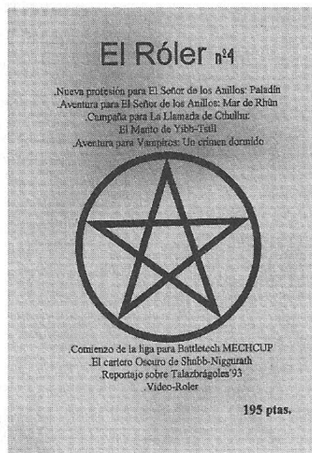
El pasado mes de noviembre vió la luz el primer número de una nueva



revista del sector, de nombre tan ineludiblemente ligado a nuestra afición como *Dosdediez*. Editada por *Distrimagen*, empresa que se está especializando en la distribución de los juegos de las editoriales (hasta la fecha) más pequeñas, aparece la que es la primera revista de juegos elaborada en la capital, lo que sin duda se destila de sus páginas por las que pasan un buen número de "notables" de la afición madrileña, en combinación con otras firmas nuevas (sin duda igual de "notables", pero de los que no teníamos constancia).

FANZINES

El Roler



Han caído en nuestras manos los ejemplares 3 y 4 de esta interesante publicación realizada por los miembros del JRSIC (Juegos de Rol y Simulación Instituto Cervantes) de Madrid. Mantienen el mismo buen nivel en cuanto a contenidos, pero se aprecia un esfuerzo por mejorar su compaginación que empieza a dar sus frutos en el número 4. En este mismo ejemplar empieza una interesante campaña para *Las Llamadas de Cthulhu*, El Manto de Yibb-Tstll, que se completará en 5 entregas. En definitiva, un buen fanzine a tu alcance por unas doscientas pesetillas. Si quieres adquirirlo o colaborar en la elaboración del fanzine, escribe a El Roler (Adrián Begoña), c/. Ribera de Curtidores 21, 28005 Madrid.

ACTUALIDAD

New Canadian Store

Este establecimiento barcelonés apuesta fuerte por el rol, como lo demuestra el hecho de que cediera su espacio para la presentación de tres novedades del sector. La primera novedad, que fue presentada el viernes día 17 de diciembre, es *Fanhunter*, juego de rol fanzinero en un futuro alocado. En el acto estuvieron presentes el equipo de creadores del juego y Cels Piñol, cuyos fanzines aportan el background del juego. Y prácticamente sin tiempo para reposar, el lunes día 20 asistimos a la presentación conjunta de las traducciones al castellano del *Cyberpunk* de la casa *Talsorian* y el *Ars Magica* de *White Wolf*, a cargo de los padres de las criaturas, *M+D* y *Kerykion*, respectivamente.

Ludotecnia

El temporal de lluvia y nieve que durante las pasadas navidades azotó la península, además de parte del resto del mundo, también provocó destrozos en la industria del rol. En concreto, en los almacenes de la casa editora de *Mutantes en la Sombra* y *Ragnarok*, que la lluvia dejó completamente inundados. Es debido a esto que los responsables de *Ludotecnia* piden excusas por anticipado en las demoras que se produzcan a la hora de servir los pedidos, ya que las inundaciones han liquidado gran parte de las existencias (como casi todo el remanente de la 1ª edición de *Mutantes en la Sombra*).

AGENDA

12 y 13 de Marzo
IV Jornadas de Rol
de la Universidad Politécnica de Cataluña

15,16 y 17 de abril
Dia de Joc

Jornadas de la UPC

Los días 12 y 13 de marzo se celebrarán en el Campus Norte de la Universidad Politécnica de Cataluña, en Barcelona, las ya tradicionales Jornadas de Rol del club de la UPC, patrocinadas por *JOC Internacional, Juegos sin Fronteras* y *Ediciones Zinco*, y con la colaboración de algunas importantes tiendas barcelonesas y las principales revistas del sector, así como del club Kraken.

ACTIVIDADES

Torneo de Aliens

El pasado 1 de noviembre se celebró en el Centro Cívico del Coll el torneo de *Aliens* organizado por el club Savagequesters. Este torneo, que formaba parte de unas jornada más amplias, contó con la representación de las escenas introductorias del módulo a jugar en forma de rol en vivo. La verdad es que la ambientación era impresionante. La gente del club Savagequesters ya organizó el año pasado un rol en vivo de *Vampiro* en el que evidenciaron su buen hacer, que han confirmado con este torneo. La decoración del Centro Cívico y sobre todo las armas exhibidas no tenían nada que envidiar a las de las películas de la saga. Si os lo perdísteis, tranquilos, porque los miembros del club nos han prometido seguir organizando cosas y dando caña a la afición durante mucho tiempo.

Rinascita en la Casa del Mig

Durante la mañana del 6 de noviembre tuvo lugar en la Casa del Mig, situada en el barcelonés barrio de Sants, la presentación de *Rinascita* por parte del creador de la saga *Aquelarre*, Ricard Ibáñez.

El local se llenó casi totalmente de un público cuya edad oscilaba entre los 15 y los 20 años, confirmando así que la afición al rol crece espectacularmente entre los más jóvenes. Durante el acto, R. Ibáñez mencionó la existencia de varios proyectos de extensiones para la serie *Aquelarre*, por lo que ni cortos ni perezosos, y casi sin esperar a que disfrutase del aperitivo que se ofreció tras el coloquio, lo asaltamos con el objeto de que nos explicase con más detalles esos proyectos.

Para empezar, buenas noticias. El suplemento *Dracs*, dedicado al mundo mágico-medieval catalán, está totalmente acabado y su aparición está prevista para la primera mitad de este año. Entre los proyectos se encuentra *Rincón, un lugar en el mundo*, suplemento en el cual la idea es describir de manera exhaustiva un feudo medieval fronterizo con Granada, y jugar una campaña en él formada por 13 módulos. *Corona castellana, villa y corte* es otro de los posibles suplementos y, como ya indica su nombre, estará dedicado a describir los principales aspectos de la Corona Castellana. *Imago Europe* será un atlas sobre la Europa Occidental, desde la perspectiva de *Aquelarre*. En *Angelicum Nature* se

describirá la vida angélica, siendo así una especie de contrapartida a *Rerum Demoni*. El último proyecto, por ahora es *Aztlan*, en el que se tratarán los años comprendidos entre el 1492 y el 1530 (la época del Descubrimiento), y en el que los jugadores tal vez tengan la posibilidad de ser aztecas que luchen contra los conquistadores.

Que quede bien claro que esto son sólo proyectos, así que no os extrañe que, tristemente, nunca salgan a la luz, o si lo hacen, lo hagan con el nombre cambiado o no sean publicados hasta dentro de unos cuantos años.

Jornadas en el Casal Sant Gervasi

Con poco éxito de público pero mucho entusiasmo se llevaron a cabo las jornadas de iniciación al rol del Casal de Sant Gervasi, en Barcelona, los días 19 y 20 de noviembre. Estas jornadas fueron organizadas por la gente de los clubs Kraken y El Abismo de Helm, y se dedicaron sobre todo a *AD&D*. Aunque había otros juegos programados, la falta de jugadores hizo reducir el número de mesas a sólo dos.

Campeonato de España de Othello



El día 27 de noviembre tuvo lugar el II Campeonato de España de *Othello* en el Centro Cívico Can Bassa, de Granollers. El campeonato fue organizado por la Asociación Catalana de Jugadores de *Othello* (ACJO) y el club de rol Menrood. Este torneo da continuidad al I Campeonato de españa de este juego, celebrado el año pasado en Barcelona, organizado a consecuencia de la celebración, también en Barcelona, del XVI Campeonato del Mundo de *Othello*. La intención de los organizadores es que este Campeonato se consolide, convirtiéndose en una cita ineludible para los amantes del *Othello*.

IV Torneo de Dragones

Los días 27, 28, 29 y 30 de diciembre tuvieron lugar las IV Jornadas de Rol de Vitoria-Gasteiz, organizadas por el club Tiempo de Dragones. Animados por el éxito de las jornadas anteriores, en las que contaron con la asistencia de más de 100 personas, realizaron partidas de todo tipo, demostraciones, Rol en vivo y una mesa redonda con el objetivo de que la gente de la calle se interese por el juego de rol.

Jorova 93/94



Entre el 23 de diciembre (presentación) y el 4 de enero se han celebrado las terceras JOrnadas de ROl de VAlladolid, JOROVA 93/94, organizadas por los clubs La Casa del Hobbit y Warlock. Las diferentes partidas han tenido lugar los días 27, 28, 29 y 30 de diciembre, en unas Jornadas que sus organizadores intentan se conviertan en una de las más importantes citas peninsulares para el aficionado al rol.

Red Man

Entre los días 20 de diciembre y 6 de enero tuvo lugar en Barcelona este rol en vivo, organizado por *Homo Ludens*. La partida tenía ambientación cyberpunk, y la trama se iniciaba con la aparición de una nueva señal en la matriz, de un color rojo intenso. Estaba montado para 100 jugadores y la única cuota de inscripción que debía pagarse era un juego o un juguete, destinados a ser distribuidos por Cruz Roja en campañas benéficas.



Desafíos

Se invita a todos los jugadores de rol de España que hayan diseñado su propio juego de rol a que se pongan en contacto con Javier Triviño de Santiago (Plaza Nicanor Piñola 3, 2º D, 33205 Gijón) para intercambiar ideas, etc...

Club Rol&Rol busca otros jugadores o clubs para organizar alguna competición de wargames o juegos de rol por correo. Interesados escribir a César Rodríguez Porcel, Avenida de la Rioja 1, 3º Izquierda, 26001 Logroño (La Rioja), o telefonead al número (941) 22.16.04.



Mercadillo

Se busca el módulo de *MERP/Rolemaster* llamado *Court of Ardor*, en original o copia. Buen precio. Escribir a Daniel Lombas, c/. Pío XII 17, 10º A, 33013 Oviedo.

Se busca alguien que tenga en buen estado los juegos *Diplomacy* o *Machiavelli*, o que sepa donde puedo conseguirlos. Si alguien dispone de los juegos o información, puede escribir a Ignacio Sánchez Aranda, c/. Tembleque 81, 5º D, 28024 Madrid.

Vendo 10 arqueros de Gomyr (*Ral Partha*, 15 mm.) pintados. Buenos acabados, por 2.500 pesetas. También vendo o cambio *Guns of August*, de *Avalon Hill*. Interesados telefonear a Tony al (93) 308.61.06, de 3 a 4 de la tarde o 10 a 11 de la noche.

EL TÍO TRASGO PRESENTA

Temas candentes del mundo del rol

HOY: INTERFERENCIAS

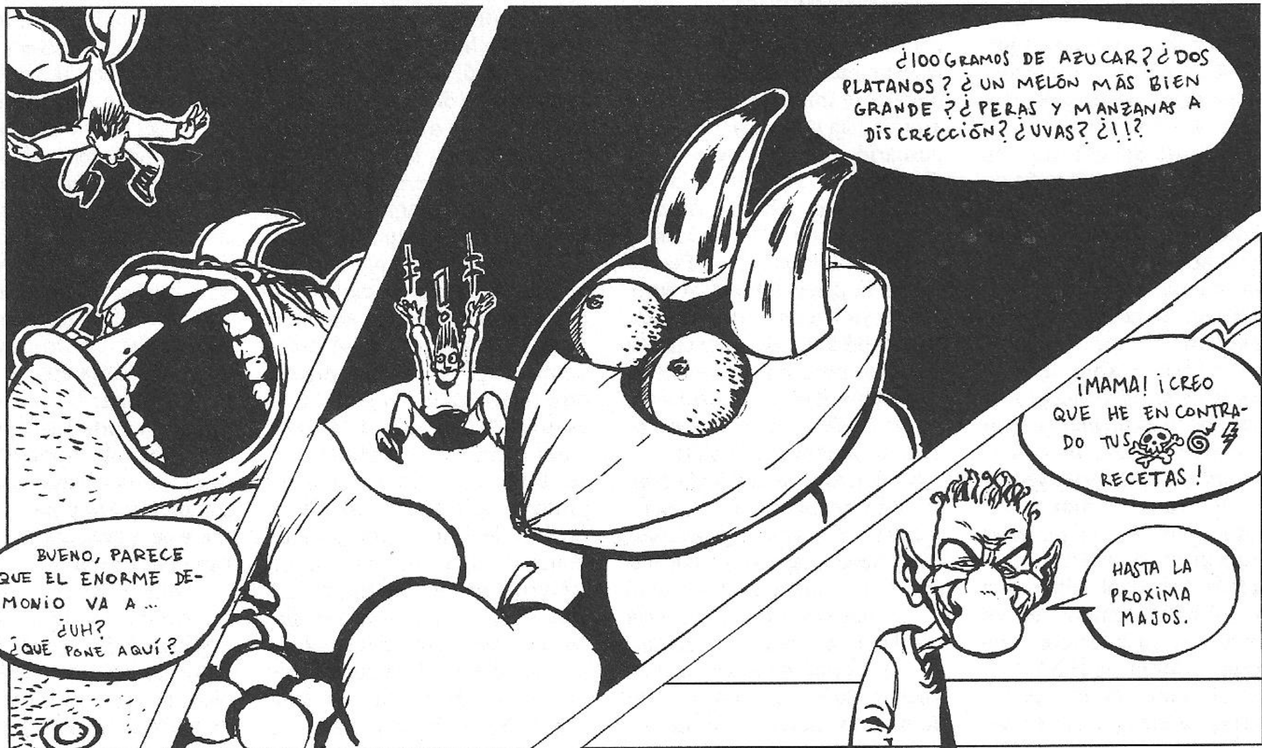
ESTAS DIRIGIENDO UNA PARTIDA Y ACABAS DE PLANTAR UN DEMONIO ENORME FRENTE A TUS P.J.S...











Dia de Joc

***D**espués de dos años sin JESYR o lo que es lo mismo, sin ningunas jornadas de verdadero nivel nacional, JOC Internacional se ha decidido a coger el guante lanzado por la afición y ha iniciado la preparación de unas grandes jornadas, Dia de Joc, que tendrán lugar los días 15, 16 y 17 de abril en Barcelona. El planteamiento es algo diferente al de las JESYR. Dia de Joc son unas jornadas de marca, si bien JOC Internacional está abierta a la participación del resto de profesionales del mundo de los juegos.*

La redacción

El 21 de diciembre tuvo lugar en los locales de *JOC Internacional*, en la calle Sant Hipòlit de Barcelona, la presentación para la prensa de *Dia de Joc*, las jornadas que va a organizar la marca barcelonesa. El objetivo de esta cita es llenar un vacío existente, después de dos años sin ninguna jornada a nivel nacional (las últimas JESYR fueron en 1991), ofreciendo a los aficionados a los juegos de rol y simulación de toda España un espacio de encuentros e intercambio, un lugar en el que conocer a jugadores de otros lugares y volver a unificar a una afición que después de mucho tiempo sin reunirse ha crecido dispersa. *Dia de Joc* nace como unas jornadas de marca, en las que tendrán una especial atención, que no única, los productos de *JOC Internacional*. Sin embargo, en el ánimo de la organización no está el excluir a ninguno de los profesionales del sector, por lo que está abierta a cualquier tipo de oferta de colaboración o sugerencia. De hecho, tal como lo explica Francesc Matas, máximo responsable de *JOC Internacional*, el concepto de *Dia de Joc* es el de *unas jornadas de marca, pero de contenido totalmente abierto*, ya que en su opinión una mayor variedad asegurará a las jornadas una mayor repercusión.

La más importante cita rolera de los últimos tiempos tendrá lugar en unas instalaciones que ya contemplaron las JESYR de 1990, el centro cívico de las Cotxeres de Sants, en el barcelonés barrio de Sants, los días 15, 16 y 17 de abril. El espacio que el centro cívico pone a disposición del evento es de 1500 metros cuadrados, congelando para ello el resto de las actividades que normalmente se desarrollan en él mientras duren las jornadas. La organización se ha marcado un objetivo mínimo de asistencia de 3.000 personas, aunque se espera llegar hasta las 6.000. Tristemente, la entrada no será gratuita, ya que organizar este tipo de encuentros comporta bastantes gastos. Sin embargo, la organización ha fijado unos precios muy asequibles: 300 pesetas la entrada para un día, y 500 el abono para los tres

La financiación de *Dia de Joc* corre por completo a cargo de *JOC Internacional*. Si bien en un principio se pensó en fundar una sociedad que se encargará de la organización de las jornadas, desvinculando en parte a la marca de juegos de asumir esta tarea, finalmente se descartó esta idea, asumiendo directamente *JOC* todas las tareas. Francesc Matas, principal responsable de la marca lúdica, ha decidido confiar en Ferran Arbós la dirección del evento. Arbós ya cuenta con una dilatada experiencia en este campo tras su etapa en *Ludocentre*, que luego pasó a llamarse *Projectes Lúdics*, firma que organizó las anteriores JESYR.

Si bien aún no hay nada concretado respecto a las actividades en concreto y las marcas y tiendas que van a participar, si se tiene una idea global de lo que *Dia de Joc* debería ser. Dado el boom que actualmente vive el mundo del rol en nuestro país, con la aparición de nuevas marcas, uno de los principales objetivos de las jornadas es intentar ampliar la afición a estos juegos entre aquellos sectores de la juventud que aún no lo conocen. En este sentido se habilitará en el espacio del evento una ludoteca, en la que los neófitos en el mundo del rol podrán dar sus primeros pasos en este mundillo, ayudados por animadores especializados. Así mismo, a todos los clubs a los que la organización conceda una mesa en las jornadas para montar sus actividades (hay previstas conceder de 20 a 25 mesas para clubs de toda España) se les exigirá, además de que realmente monten cosas, que parte de sus actividades sean de iniciación cara a los no iniciados en el rol. Para atraer a todo el público potencial que desconoce este tipo de juegos hay previsto realizar una campaña de difusión entre centros de tiempo libre infantil y casas de juventud, a fin de asegurar la asistencia de este público.

Para los ya avezados en mil y una partidas, *Dia de Joc* incluirá una serie de torneos a nivel nacional, englobando distintos tipos de juego de mesa. Inicialmente se ha previsto un torneo de *Aquelarre*, en la categoría de juego de rol nacional y de *El Señor de los Anillos* como juego de rol extranjero, otro de *Civilización* como juego temático, y otro de *Diplomacy* como juego diplomático, así como un campeonato de pintado de figuras. Las fases previas de estas competiciones tendrán lugar los meses de febrero y marzo a nivel provincial. Estas primeras eliminatorias estarán organizadas por las tiendas especializadas del lugar, y donde no las haya la organización de las jornadas se pondrá en contacto con algún club para que las lleve a cabo. Las finales de los campeonatos tendrán lugar los días 15, 16 y 17 de abril, durante la celebración de *Dia de Joc*. A esta lista pueden añadirse nuevos torneos y concursos que otras marcas propongan.

En unas jornadas en las que se espera la presencia de una parte tan importante de la afición no podía faltar un espacio orientado a fines comerciales. La organización tiene previsto reservar un lugar, así como ofertar stands y otros elementos de este tipo, para que las diferentes marcas comerciales y detallistas especializados en la edición, importación y venta de juegos de rol y simulación comercialicen sus productos.

Pero además de los espacios ya habituales en este tipo de jornadas (ludoteca, espacio para los clubs y tiendas y marcas), la organización tiene prevista la realización de una serie de conferencias y cursos que pueden ser de interés para el aficionado en general. Inicialmente, hay previstas una mesa redonda de revistas especializadas y otra de creativos de juegos de rol y simulación, así como un Máster de Másters, un curso para másters de rol. Los aficionados al arte podrán deleitarse con una exposición de ilustraciones originales y portadas de juegos de rol. Por el momento, *JOC Internacional* ha cedido todos sus originales para esta muestra, y se espera que más marcas hagan lo mismo.

Paralelamente a toda esta importante serie de actos, la organización tiene previsto habilitar servicio de información, bar, así como un servicio de reservas de hotel y albergues para grupos, y montar una cena o fiesta de la afición. En definitiva, una gran cita a la que ningún aficionado que se precie puede faltar. ●

ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

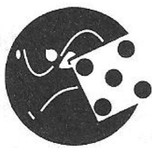
JUEGOS Y FIGURAS

- WARGAMES
- ESTRATEGIA
- ROL

Ludómanos



Castellón, 13
Tel. (96) 341 52 64
46004 Valencia



CENTRAL DE JOCS

Provença, 85
Tel. (93) 439 58 53
•
Numància, 112-116
Tel. (93) 322 25 70
08029 Barcelona

CARRERAS JOCS

Rambla d'Egara, 140
Tel. (93) 788 15 54
08221 Terrassa

GUINEA HOBBIES

Avda. Basagoiti, 64
Tel. (94) 469 16 45
48990 Algorta



Santa Eugènia, 1 baixos
Tel. (972) 20 82 65
17005 Girona

st. jordi

Lorenzana, 44
Tel. (972) 21 43 15
17002 Girona



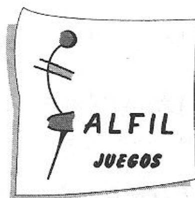
EXCALIBUR

Príncipe de Vergara, 82
Tel. (91) 562 60 73
28006 Madrid



ROLEGAME

Sant Joaquim, 101
Tel. (93) 466 11 32
08922 Santa Coloma de Gramanet



JUEGOS DE ROL Y SIMULACIÓN

Bolivia, 1
Tel. (91) 457 19 41
28016 Madrid
•
Fundadores, 18
Tel. (91) 356 01 05
28028 Madrid

Ludo JUEGOS

Avda. Goya, 72
(Pje. Comercial)
Tel. (976) 23 69 84
50005 Zaragoza

El Tinter

Pl. Sant Ramon, 1
Tel. (93) 822 21 86
08600 Berga



Federico Ballell, 3
Tel. (972) 24 93 40
10002 Cáceres

kenia
Hobby Models

Avda. Alejandro Rosselló, 9
Tel. (971) 72 59 78
07002 Palma de Mallorca

Soldado de plomo

Maestro Barbieri, 8
Tel. (96) 520 46 91
03004 Alicante
•
Escultor Roque López, 4
30008 Murcia



Barcelona, 31
Tel. (93) 879 61 80
08400 Granollers



Tiendas

Los padres de Arturo

Entrevista con los creadores de Analaya

Todos los que jugamos sabemos qué importancia puede tener la suerte a la hora de hacer cualquier cosa. Un buen día, te vas a cubrir unas jornadas al Centro Cívico de Sant Andreu, en Barcelona, y lo que no consiguieron ni el fax ni las llamadas telefónicas nos lo trae ahora la Diosa Fortuna. Se trata de una entrevista con Miguel Angel Friginal, José Miguel Rodríguez y José Luis Laviña, creadores de Analaya, a los que pillamos cuando apenas acababan de llegar a Barcelona.

por Mar Calpena

LIDER- Primera y muy obvia cuestión. ¿Cómo nace la idea de crear un juego de rol?

Miguel Angel Friginal- Bueno, nosotros llevamos jugando mucho tiempo y creíamos que todos los jugadores deberían crear o modificar los juegos ajenos. En un principio habíamos pensado en hacer un juego de rol casi para los amiguetes. Fuimos desarrollando el sistema de juego y finalmente surgió lo que es *Analaya*.

LIDER- ¿Cuando empezó este proceso?

M.A.F.- A finales de 1991. Sacamos el juego en abril de 1993.

LIDER- ¿De qué fuentes bebe el universo de *Analaya*?

José Miguel Ramírez- De la desbordante imaginación de sus creadores (entre las risas de sus compañeros).

M.A.F.- Aunque gran parte es original, *Analaya* debe mucho a la serie *Tierra Moribunda* de Jack Vance. El ambiente no es demasiado común, ya que hay un poco de todo en Arturo.

LIDER- Lo primero que salta a la vista al leerse *Analaya* es el sistema de juego, muy diferente a los tradicionales. ¿Es vuestro juego el primer juego de rol asambleario?. La figura del máster todopoderoso parece ausente.

M.A.F.- Ya desde un principio queríamos que la figura del director de juego perdiera importancia. Nos dimos cuenta que hacer un juego nuevo cambiando sólo la ambientación no aportaba nada nuevo, ya que hay todo tipo de ambientación en el mundillo. Este sistema de juego era lo que le daba el toque innovador a *Analaya*.

LIDER- ¿Pero eso no puede desembocar en disputas entre los jugadores?

M.A.F.- Hay un sistema de tarjetas con el que todos los jugadores se paran los pies. Cuando hay algún tipo de problema y alguien se toma demasiadas libertades hay un sistema de puntos de forma que esto queda controlado.

LIDER- ¿Y qué hay acerca de la magia?.¿Es éste otro de los baluartes que caen?

M.A.F.- Aquí también buscábamos la innovación. No nos gustaba el sistema tradicional de listas de conjuros a lo *D&D* y otros juegos al uso. Queríamos algo más general que lo contemplara todo pero que dejara al jugador la posibilidad de hacer todo aquello que se le ocurriera.

LIDER- ¿Qué papel ha jugado cada uno de vosotros en la creación del juego?

José Luis Laviña- Bueno, la verdad es que Miguel Angel lo ha hecho todo. El es la cabeza pensante. Lo creó, lo maquetó,... es una fiera (de nuevo risas).

M.A.F.- No os paséis...

J.M.R.- Bueno, nosotros le dimos los toques finales...

LIDER- ¿Y hicisteis las pruebas de juego?

M.A.F.- De hecho hicimos pocas pruebas. Pasamos por varios clubs y jugamos con gente con poca experiencia en el rol para probar el sistema narrativo. La verdad es que quizás no hicimos las suficientes.

J.M.R.- *Analaya* es un juego con dos áreas o propuestas de riesgo. Una es el trasfondo, y hubo que tomar la decisión de apostar por un juego con ciertos toques de ciencia ficción pero básicamente fantástico-medieval. Aunque no pensábamos en ganar mucho dinero (y esto se ha visto), nosotros tuvimos que plantearnos seriamente la cuestión de la ambientación. La otra era el sistema de juego, todavía más importante. Posiblemente no está muy puesto a punto porque esperamos que bien nosotros, o bien otra gente, de continuidad a lo que hay ahora. Se ha dicho que *Analaya* no es un juego para jugadores noveles. En cualquier caso no es un juego para explicarle a nadie lo que es un juego de rol. Es un juego que exige voluntad de participación. Pero la recompensa para un grupo de jugadores que se integren bien, que le echen imaginación, que tenga un punto de suerte, es hacer nacer entre todos una narración completamente nueva e inesperada. Creemos que ese es el premio que se esconde detrás de *Analaya*.

M.A.F.- ¡Qué bien hablas! (más risas).

LIDER- ¿Y la experiencia de crear vuestro propia editorial?. Parece que esta manera de hacer las cosas se está imponiendo en el rol español?

M.A.F. El llevar el juego a una editorial connotaba una



serie de problemas, y por esto decidimos liarnos la manta a la cabeza y crear *Larshiot*.

LIDER- Y hablando del juego de rol español, ¿cómo veis a la competencia?

M.A.F.- Desde que surgió *Aquelarre* han aparecido varias compañías y juegos nuevos muy interesantes. Esto es bueno, ya que crea un clima de competencia y superación que es de esperar que nos lleve a una situación normalizada, como la del mundo anglosajón.

LIDER- Y en ese clima de sana competencia, ¿cual es el futuro de *Analaya*?

M.A.F.- Bueno..., el futuro de *Analaya* está marcado por lo que sea su presente. Si conseguimos que la cosa funcione hay ya mucho material totalmente listo para publicarse. Yo creo que si nos toca una buena bonoloto tenemos *Analaya* para días y días... incluyendo el mapa que faltaba en la primera edición. Al principio era un mapa de una zona de Arturo, pero luego vimos que era mucho mejor ofrecer el mapa completo e intentamos quitar todas las referencias a él... aunque se nos escapó una. Lo sentimos.

LIDER- ¿Habéis paseado vuestro juego por España?

M.A.F.- No, la verdad es que sólo hemos venido un par de veces a Barcelona y lo hemos mostrado por Zaragoza, pero poca cosa más.

LIDER- ¿Qué consejo le daríais a alguien que empezara en vuestro juego?

M.A.F.- Indudablemente, que se lo tome con calma. Que pruebe todas las posibilidades de Arturo, pero que lo haga a pequeñas dosis.

RANKING

El ganador del sorteo fue Pedro Vallareta Pi, de Barcelona

JUEGOS DE ROL

Juegos puntuados 72

1º	El Señor de los Anillos	1678	+
2º	AD&D	1677	–
3º	Rolemaster	1508	–
4º	La Llamada de Cthulhu	1339	=
5º	Star Wars	877	=
6º	Runequest	545	+
7º	Ragnarok	479	–
8º	Aquelarre	378	=
9º	Shadowrun	361	=
10º	Stormbringer	353	=
11º	Vampiro	330	=
12º	Far West	237	=
13º	Mutantes en la Sombra	204	=
14º	D&D	168	+
15º	Pendragón	150	+
16º	Oráculo	132	=
17º	Cazafantasmas	122	–
18º	Principe Valiente	75	=
19º	Earthadawn	72	=
20º	Cyberpunk	50	=

JUEGOS TEMATICOS

Juegos puntuados 59

1º	Cruzada Estelar	427	+
2º	Warhammer Fantasy	274	+
3º	Heroquest	249	–
4º	Warhammer 40 K	210	+
5º	Blood Bowl	202	=
6º	Space Marine	173	+
7º	Advanced Heroquest	162	–
8º	Space Hulk	150	+
9º	Civilization	140	–
10º	Battletech	138	+
11º	Man-o-war	135	–
12º	Circus Maximus	148	=
13º	Talisman	138	=
14º	Diplomacy	121	+
15º	Empires in Arms	101	+
16º	El Golpe	93	–
17º	Advanced Space Crusade	70	–
18º	Atmosfear	52	–
19º	Fantasy Warriors	50	–
20º	Battlemaster	50	=

WARGAMES

Juegos puntuados 90

1º	Squad Leader	361	+
2º	ASL	346	+
3º	Harpoon	311	+
4º	World in Flames	303	=
5º	SPQR	300	=
6º	Command Decision	295	=
7º	Stalingrad Pocket	276	=
8º	Pacific War	254	+
9º	Adv. Third Reich	250	=
10º	War and Peace	226	+
11º	Third Reich	201	+
12º	Sagunto	150	–
13º	Afrika	122	+
14º	Ancient I y II	111	=
15º	Blitzkrieg in the South	108	=
16º	Alexander	99	=
17º	Turning Point Stalingrad	90	=
18º	Army Group Center	77	=
19º	Frederick the Great	57	=
20º	RAF	40	=

JUEGOS PC

Juegos puntuados 43

1º	X-wing	293	+
2º	Eye of the Beholder	277	+
3º	High Command	295	–
4º	V for V Juno-Gold	281	–
5º	Space Hulk	270	+
6º	V for V Market Garden	243	–
7º	Carriers at war	232	–
8º	V for V Velikiye Luki	230	–
9º	Harpoon	202	–
10º	Dune	187	+

LA BIBLIOTECA DE ANKH-MORPORK

La Hora de la Guadaña

Alegrad una vez más vuestros corazones y entonad cantos de alabanza, oh dilectos pobladores de los recovecos de Ankh-Morpork, pues la época de sequía sufrimientos augurada por los profetas aún no se ha materializado entre nosotros.

En efecto: ¡una nueva novela del mundo Mundodisco acaba de ser publicada!

por Alejo Cuervo

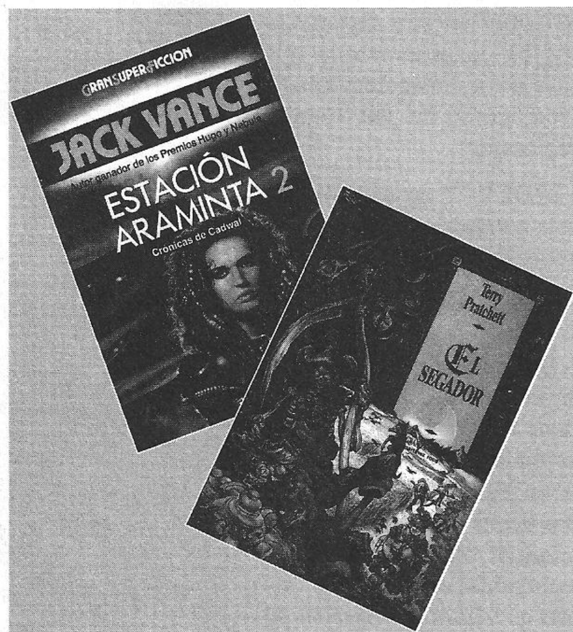
Y sí, ya sé que todos aquellos que no compartan nuestro vicio opinarán que soy un pesado, pero, ah..., grande es la gloria del *Mundodisco* y la dicha de sus moradores. Porque teniendo al alcance de la mano horas incontables de la lectura más divertida y disparatada que se recuerde, ¿quién podría prestar oídos a aquellas almas miserables que no estén dispuestas a deshacerse de unos pocos maravedíes para sumarse a grupo tan selecto y entusiasta como el nuestro?

El segador (Gran Fantasy, 2.200 ptas.) es la décima entrega del invento y, tome nota quien haya de menester, es la mejor novela de **Terry Pratchett** publicada hasta la fecha. Ya, ya sé que no es precisamente la primera vez que afirmo algo parecido de una novela del *Mundodisco*, pero ¿qué culpa tiene vuestro bibliotecario favorito de que este hombre se empeñe en seguir mejorando?

Uno de los personajes más memorables del *Mundodisco* es LA MUERTE, y LA MUERTE es el protagonista estelar de esta novela. Citando la contraportada del libro: "LA MUERTE ha desaparecido y está presumiblemente..., esto..., fuera." En fin, como se descubre al poco de empezar la novela, los problemas empiezan esta vez cuando a LA MUERTE le llega, poco más o menos, una notificación de jubilación. De modo que ahí la tenemos obligada a llevar una vida "normal" el tiempo que le queda..., porque los granos de arena ha empezado a caer en su propio reloj y sabe que, como cualquier mortal, tiene sus días contados.

El hecho de que el personaje –y con él el lector– se vea enfrentado a temas tan trascendentes como la mortalidad o el sentido de la vida hace que, por alguna extraña razón, la novela resulte muchísimo más divertida todavía. En realidad, volviendo al principio, es un libro ideal tanto para descubrir como para redescubrir el *Mundodisco*.

Otro favorito de vuestro bibliotecario y de la mayoría de roleros que se precien es **Jack Vance,** un fabulador de mundos y culturas sin rival dentro y fuera del género. Hacía mucho tiempo desde que nos llevó de visita por las fabulosas Islas Elder, demasiado, pero ni siquiera en Ankh-Morpork hay mal que cien años dure y ya tenemos entre nosotros su última serie: *Las Crónicas de Cadwal.* Se trata en esta ocasión de una trilogía de su ciencia ficción más característica de la que han aparecido los dos volúmenes que componen su primera entrega: *Estación Araminta 1* y *2* (Gran Súper Ficción, 1.600 y 1.500 ptas. respectivamente).



En *Estación Araminta* se narran las aventuras de un pericompuesto Glawen Clattuc, joven aspirante a la ciudadanía de una colonia afincada en el planeta Cadwal. El planeta está regido por férreas costumbres y se constituye como una reserva natural, siendo el foco de un sinfín de intrigas y conflictos que se desarrollan como hilo conductor de la novela. Su característica más destacada es la brillantez con la que su autor (que sigue mejorando con los años) encaja entre sí aventuras, ambientes cotidianos y diversas tramas de tipo policial formando un todo compacto. Imposible dejarla a un lado una vez empezada su lectura.

Para acabar por hoy, a falta de darle un tiento a la serie *Añoranzas y pesares*, de **Tad Williams,** de la que acaba de ser publicada su tercera entrega, *A través del nido de ghants* (Timun Mas, 3.450 ptas.), y de la que todo el que la ha probado parece haberse enamorado irremisiblemente, avisar que ya han aparecido también la segunda y la tercera entregas de Musashi: *El arte de la guerra* y *El Camino de la Espada* (Martínez Roca, ambos a 1.400 ptas.), quedando dos entregas adicionales para que se complete la biografía del samurai más famoso de todos los tiempos. En este caso no se trata de ninguna serie, pero es que los japoneses se quedan solos cuando se ponen a escribir novelas largas, y en todo caso, el total de más de 1.000 páginas del invento se lee compulsivamente en un plis plas.

Despedida y cierre: *Sintonía a cargo de la Orquesta Sinfónica de Ankh-Morpork. LA MUERTE contemplando, muy preocupada, como un reloj de péndulo va segando los segundos...* ●

EL CONSULTORIO DEL ORCO FRANCIS

Este año, por fin

Mucho se dirá de lo que ha significado el 93 en el panorama lúdico nacional. Los optimistas, dirán que por fin parece que la cosa arranca. Los pesimistas, verán en ello el fantasma de la saturación del mercado y evocarán (los más viejos) a la triste experiencia de nuestro vecino francés. Es curioso, pero a este tipo de gente le suele encantar buscar ejemplos en el extranjero para vaticinar desastres. Aunque hay gente más optimista que mira hacia fuera para encontrar cosas agradables. A ellos, que no a los agoreros, dedicamos hoy nuestra columna.

¿Os imagináis lo triste que resultaría una ancianita incomunicada que no pudiera contar a nadie lo buenos que son sus nietos? ¿O el trauma que sufriría yo mismo si marcara un sábado cuatro goles y no pudiera ver a mis amigotes por la noche para martirizarles con la descripción de cada uno de ellos en cámara lenta? ¿O si a ese pesado pero entrañable amigo nadie le soportara sus penurias cuarteleras (y la simpática gente de LIDER no hubiera publicado *MILI KK* para solventarlo)?

Pues sí, una de las torturas más infames que se me ocurren es impedir la comunicación. La gente, por naturaleza, disfruta compartiendo sus dichas y desventuras. Y queda claro que si algún colectivo tiene aventurillas y anécdotas que contar, muy por delante que los de abuelitas, reclutas y futbolistas, se encuentran los jugadores, y entre ellos, en el top, los roleros.



¿Y cual es el foro ideal para todo este inestimable intercambio de cotilleos y experiencias? Sin duda unas Jornadas. Y como cuanto más y más dispares seamos, más reiremos, no hay duda que me estoy refiriendo a unas Jornadas de ámbito estatal (porque, de momento, de internacionales e intergalácticas no conozco antecedentes).

– *¡Ajá! ¡Ya se le ha visto a Francis el plumero! Ahora nos va a promocionar tal o cual encuentro ...*

– Piensa lo que quieras, querida viborilla, pero no van por ahí los tiros. Hay una serie de hechos evidentes e innegables, como que años ha, un grupo de amigos y poco más, echaron agallas para reunir en Barcelona a cuantos aficionados pudieran, naciendo las JESYR. Es igualmente cierto que, cuando más apetecía, razones varias llevaron este "sueño", primero al aplazamiento y después al garete. Pero tan cierto como lo anterior es que más de la mitad de la actual afición no ha conocido nada de esto.

Por lo tanto, a ellos (y a tí también, viborilla) quiero hacer la reflexión de que lo que realmente perdura de una experiencia de este tipo es el recuerdo de haber estado en contacto con tanta gente venida desde lugares dispares. Esas partidas y esas cervezas son realmente impagables.

Y esto es lo que se prepara para el mes de Abril. Los demás te hablarán de iniciación, de espacios (e intereses) comerciales, de exposiciones o conferencias. Pero lo que a mí me apetece remarcarte es la posibilidad de conocer y darte a conocer. Y escuchar. Y reir. Esto, muchacho, no te lo puedes perder (ni tú tampoco, querido viborilla).

Si lo montan entre todos, será una orgía. Pero si lo monta sólo uno, pues ¡ahí sus narices! Esto, al fin y al cabo, es lo que hacen por ahí fuera, y, te lo juro, se lo pasan de miedo. ●



Guía para lobeznos (blancos)

***O**tra vez aquí, queridos lobeznos, para intentar acallar las dudas que invaden vuestros corazones en vuestro deambular por los Reinos Jóvenes. Digo las dudas, con minúsculas, refiriéndome con ellas a los problemas mundanos con los que se tropieza a diario el sufrido DJ. Pero, aunque roce la temeridad, iremos más allá y hablaremos también (al final) de "La Duda" (esta vez en grande), la más consultada, que por ser de tipo existencial no tiene tan fácil respuesta, pero a la que intentaremos dar algo de luz, en vistas de ofrecer en un futuro no muy lejano la ansiada claridad diáfana.*

por Eduard García, siempre fiel a Balo

En caso de golpe crítico contra una armadura demonio ¿quién sufre el daño doble, el demonio o el jugador? ¿Atraviesa un crítico un Pacto de Salvaguarda?

En general, se entenderá por armadura demonio una armadura que tenga atado un demonio con poder armadura. (Ok, vuelve a leer despacio la frase anterior; ¿queda claro?, pues sigamos). Entonces, cuando esta reciba un impacto, primero deberá superar el valor de armadura del demonio; lo que exceda, irá minando los puntos de vida del demonio hasta matarle. Entonces, y sólo entonces, los puntos de daño afectarán al personaje que vestía la armadura a la que estaba atado el demonio, siempre que superen la protección normal que esta ofrece (por ejemplo, 1D8-1 si es de semiplacas, o nada si era una túnica). Si el golpe era crítico, pues mejor, ya que más fácilmente se superarán los puntos de armadura y antes acabarás con el demonio; pero nada más. Lo que debe quedar claro, líbrenos Donblas de lo contrario, es que en cualquier caso nunca recibe el daño el jugador; a lo sumo su personaje. Respecto a la segunda pregunta, aquí si que creo que se debe ser inflexible: si un demonio tiene un Pacto de Salvaguarda contra un tipo de arma, nunca se verá afectada por esta, por muy crítico que saque el golpe. Recuerda que hasta Elric se vió obligado en un caso similar a prescindir de Stormbringer.

¿Me podéis explicar qué es esto de que una espada se rompe una de cada dos veces que golpea a un arma demonio?

Esto, dicho así, podría esconder una sutil mala leche por parte de quien te lo ha contado. Por un lado, lo que dice el libro de reglas es que, dada la especial naturaleza de los demonios que poseen el poder Armadura (estén o no encarnados en un arma), al recibir el impacto de un arma normal hay un 50 % de posibilidades de que esta se rompa. En las anteriores ediciones de *Stormbringer*, existían las "armas demonio" como un tipo de demonio concreto, y este 50 % se aplicaba para cualquier arma que impactase con un arma demonio. Ahora bien, en ninguno de los dos casos esto implica que necesariamente se vaya a romper. De hecho, yo he visto en más de una ocasión a personajes desafiando a la estadística que han resistido valientemente (porque no les quedaba más opción) un montón de asaltos sin que se les rompiera el arma.

Las armas demonio tienen un tiro salvador bajo su CONx1 al recibir un crítico ¿Y las virtuosas? ¿Cuántos puntos de armadura tiene una espada virtuosa?

La Ley permite encarnar virtudes en armas para que estas se destinen a la lucha contra el Caos. Así, si una espada virtuosa toca el cuerpo de una criatura del Caos, o impacta con un demonio encarnado en otra arma o en una armadura, se establece de inmediato una lucha de POD, y si vence la virtud, el demonio es desterrado del plano de los Reinos Jóvenes, es decir, muere. Esta es la mayor ventaja de poseer un arma virtuosa y, en sí, ya constituye una defensa suficientemente fuerte; me permito insistir en que si el crítico que está parando se lo ha descargado un arma demonio, si lo para ya habrá contacto, por lo que dispondrá de su oportunidad de eliminar el demonio de su oponente.

Y si el que le asesta el crítico es una arma normal, pues a rezar; y si te la rompen, quizá reflexionarás sobre lo prudente que resulta reservar las virtudes para los combates realmente trascendentes contra el Caos, que es por lo que Donblas te la ha otorgado. Resumiendo, la resistencia de la espada sigue siendo la misma.

La competencia de daga de un ladrón o sacerdote ¿incluye el lanzarla o bien hay que gastar en esto competencias suplementarias?

¿Has probado alguna vez a lanzar un cuchillo de monte contra un árbol? ¿No has concluido que Murphy (el de las leyes) es ecologista, por la cantidad de veces (proporcional a lo que te hayas apostado a que lo clavas) que golpeas la corteza con el mango del arma? Pues eso. Saber usar el cuchillo en combate cuerpo a cuerpo no implica que se disponga del equilibrio y la precisión necesarios para lanzarlo: efectivamente deberás gastar otra de las competencias.

Recuerda, eso sí, que la habilidad que está relacionada con ello es la de Malabares, la mitad de cuyo porcentaje puede adicionarse al lanzamiento de cualquier arma de mano.

¿Puede un demonio invocar a otro demonio?

Esta es una pregunta a priori peligrosa. Arioch es un Duque del Infierno, con lo que tiene a legiones de demonios a su servicio; aun así, no está tan claro que El Equilibrio les dejara que hicieran turismo viajando con él a los Reinos Jóvenes; de hecho en las novelas se muestra solo. Pero dejémonos de discusiones cosmológico-teológicas, porque mucho me temo que tu te refieres a demonios de rango bastante inferior.

En principio, los demonios menores que invocarán los personajes son criaturas no demasiado poderosas, que no deberían tener capacidad de invocar. Ahora bien, si como DJ estás pensando en aquel Señor Menor del Caos que va a representar el espectacular fin de fiesta de tu campaña, no veo por qué no podría hacerlo. Sencillamente lo has de preveer en el momento de su creación, dándole la INT y el POD sufi-

cientes y la habilidad de Invocar. Si además procuras que los demonios menores que este invoque tengan relación directa con él, pues todavía más bonito (por ejemplo, si el Señor del Caos posee un importante Muro de Insectos, sería un detalle de coherencia que los demonios que invocara tuvieran la apariencia de larvas, moscas o cucarachas).

¿Recupera un agente de la Ley su Salud Mental cuando visita de nuevo su templo para tomar la poción anual?

Las reglas de Salud Mental, se añadieron al juego para dar una muestra del desgaste psíquico que implica estar en contacto con criaturas del Caos. Además las reglas se justificaban porque de hecho introducen un concepto que aparece repetidamente en las novelas de la saga (recordemos la carcajada demente de Yyrkon que le hace bajar la guardia, el aspecto degradado de Theleb K'aarna cuando Elric y Moonglum le encuentran en la cueva o el estado catatónico en el que queda Hown, el encantador de serpientes, tras su experiencia con los Cuatro-que-son-uno). Ahora bien, ciertamente representan un engorro para algunos personajes que en teoría estarán más expuestos a estas criaturas (los agentes de la Ley, para eliminarlas, y los hechiceros del Caos, para atarlas a su servicio). Ten en cuenta que, según las reglas, todavía lo tiene mejor tu agente que el hechicero del ejemplo, ya que en teoría la única manera de recuperar Salud Mental es contrariar los planes de un dios, y la inmensa mayoría de las misiones que se le encomienden a tu Campeón de la Ley, en teoría deberán estar destinadas a eso. En fin, que la recuperación de su cordura estaría en función del éxito de sus misiones, y no de la visita a su templo ni de la poción que le suministran sus superiores.

Los agentes de la Ley tienen una piel y músculos más duros de lo normal tras ingerir su poción ¿Cuánto podría proteger la piel? ¿Aumenta esto la FUE del PJ y por consiguiente su bonificación al daño?

Los efectos de la poción ingerida por los Campeones de la Ley se manifiestan en la mecánica de juego al doblar los puntos de CON del personaje y aumentar así, en consecuencia, sus puntos de vida de un modo considerable, lo que es lo mismo que decir que aumentas su resistencia. Si deseas darle otra interpretación, como por ejemplo atribuirle ciertos puntos de armadura a la piel (¿qué tal 1d6-1, como el cuero?) y/o aumentar su bonificación al daño al considerar que un impacto directo será más contundente (en pelea a puñetazos, porque esto no tiene por qué beneficiarle cuando empuña una espada ¿no crees?), pues de acuerdo. Pero lo honesto sería olvidar entonces el aumento de CON, ya que si no le estarías aplicando dos veces (de dos formas distintas) el mismo criterio de bonificación.

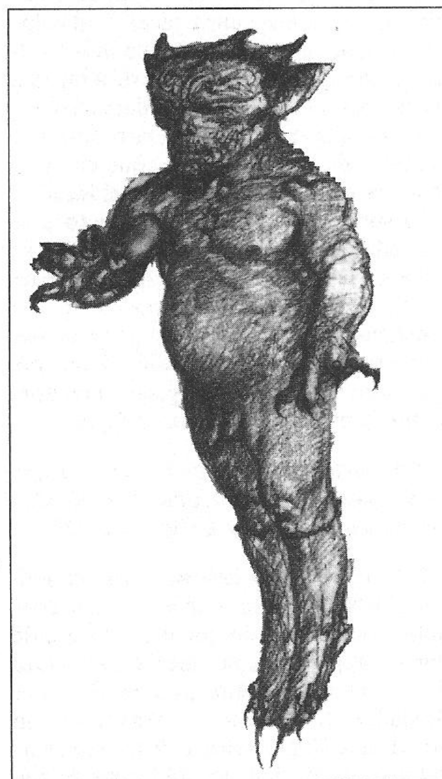
¿Está previsto traducir Hawkmoon? ¿Hay algún juego publicado sobre el Príncipe Corum?

Hoy por hoy, *Hawkmoon* está descatalogado por *Chaosium* como juego, aunque aseguran que tarde o temprano saldrá una edición revisada del mismo como suplemento de *Elric!*; en consecuencia, por el momento no está prevista su traducción (estamos a la espera). A pesar de todo, si te apetece sumergirte en la Europa del Milenio Trágico y te defiendes mínimamente con el francés, puedes conseguir el material (de gran calidad) que asíduamente va publicabdo *Oriflam* sobre el mismo (en forma de suplementos o módulos en su revista *Tatoo*), ya que el juego siempre ha funcionado muy bien en nuestro país vecino y se niegan a dejarle morir tan solo por no haber encajado con el cerril jugador americano. Respecto a Corum, decirte que también parece que se le va a dedicar un suplemento de su nuevo juego *Elric!* (de hecho, ya estaba previsto que saliera como suplemento a *Stormbringer*, pero nunca llegó a ver la luz). Para abrir boca y ambientarte en el Mundo de los Quince Planos, puedes jugar el escenario *The Man who sold Gods*, publicado en el volumen de módulos para *Stormbringer* titulado *Perils of the Young Kingdoms*; vale la pena.

Y ahora, la definitiva ¿Qué me puedes decir de Elric!, el juego de rol que va a sustituir a Stormbringer? ¿en que postura nos vamos a encontrar los jugadores de Stormbringer cuando este quede descatalogado por su editora americana?

Pues bien, *Elric!* ya está en la calle desde finales de verano. ¿Qué va a representar esto para los jugadores de *Stormbringer*? De hecho el panorama no es tan preocupante como puede parecer en un principio, ya que el decorado en el que se desarrollan las historias es el mismo (salvo sutiles diferencias en el background aportadas por las dos últimas novelas de Moorcock, en las que se acentua el peso de La Balanza Cósmica como fuerza entre la Ley y el Caos), por lo que los suplementos para ambos juegos son totalmente aprovechables. De hecho, aunque *Stormbringer*, el juego, ya ha sido descatalogado por *Chaosium*, todavía siguen vendiendo los suplementos editados para su cuarta edición del mismo (*Rogue mistress*, *Sorcerers of Pan Tang*, *Perils in the Yong Kingdoms* y *Sea Kings of the Purple Towns*), ya que en *Elric!* hay un capítulo donde se detalla una adaptación (nada traumática, por cierto) de un juego a otro. De hecho *Melniboné*, el primer suplemento publicado para *Elric!*, estaba ya preparado como suplemento a *Stormbringer* y ha salido con pocos retoques sobre la idea original. Por lo que respecta a la edición española, estamos estudiando la posibilidad de reagrupar todas las innovaciones que representa *Elric!* como un suplemento al juego original en lugar de presentarlo como un ente diferenciado ... hace falta ver si al final lo vemos factible o si desistiremos del intento; y, en cualquier caso, luego haría falta ver si en *Chaosium* están de acuerdo con nuestra propuesta. En fin, que lo que está claro es que quedan un montón de buenos libros por traducir que no estamos dispuestos a desaprovecharlos (sirva como ejemplo de voluntad saber que *Demonios y magia*, descatalogado ya entonces por *Chaosium*, se trabajó sobre el material de la colección particular del traductor porque se pensó que merecía la pena; a vosotros os toca juzgar el esfuerzo).

Y esto es todo, amigos. Que los hados del destino os sean favorables, que va a hacer falta. ●



Cyberpunk™



EN 1982
RIDLEY SCOTT
REALIZÓ
BLADE RUNNER

JAMES
CAMERON TRAJO
TERMINATOR
EN EL 84

1987 FUE EL
AÑO DEL
ROBOCOP DE
VERHOEVEN

AKIRA
LLEGÓ A TODA
VELOCIDAD
EN 1991

AHORA, CON
M+D Y
R.TALSORIAN
GAMES...

PREPÁRATE

Comentarios de un diseñador de juegos

Si hasta ahora esta sección ha acogido artículos de presentación y comentario de diversos juegos, en esta ocasión nos permitimos una pequeña licencia, pero que vale la pena. Os presentamos este artículo, escrito por José Luis Arcón, responsable del wargame Sagunto, sobre el proceso de diseño y producción de dicho juego. Esperamos que este texto ayude a diseñadores en ciernes a lanzarse a la aventura y, como ha pasado con el rol, lanzar al mercado un buen número de juegos nacionales.

por José Luis Arcón

¡La Batalla de Sagunto!. Durante los últimos 4 años ese lejano y sangriento suceso ha influido gradualmente en mi vida con una intensidad creciente. La causa de ello, pese a que algunos lectores puedan suponer, no es una afección esquizofrénica en grado galopante, sino ese afán que en un momento u otro impulsa a todo aficionado a los juegos de simulación a producir su juego, con las reglas, fichas y presentación que a él le gustaría encontrar en los juegos que habitualmente adquiere. Esa ambición, que por regla general muere en el mismo sitio en el que nació, en el Reino de los Sueños, se ha materializado en mi caso al disponer, por suerte o por desgracia (aún está por ver) de los tres elementos indispensables para llevar a cabo este tipo de cosas: ganas, medios y oportunidad.

El primero nos es común a casi todos los aficionados, y en cuanto a los medios, empecé a disponer de ellos cuando en la mañana de un sábado invernal de 1989 oí sonar el teléfono de casa. Era José Soriano, un compañero de afición, que me llamaba para explicarme entusiasmado las excelencias de un programa de dibujo que había instalado en su ordenador AMIGA. Acababa de comprarse una impresora en color y me sugirió que podíamos diseñar e imprimir las fichas de unidades que faltaban, o estaban equivocadas, en los Ordenes de Batalla de los juegos napoleónicos de *Clash of Arms*, e incluso fabricar ejércitos para otras batallas. Aquella misma tarde nos pasamos 7 horas delante de la pantalla, haciendo cientos de pruebas hasta que nos familiarizamos y cogimos soltura con el programa.

En días sucesivos empecé a darle vueltas a la idea de hacer una batalla por nuestra cuenta y, tras mucho dudar, me decidí por la de Sagunto. Disponía en casa de suficiente bibliografía sobre la batalla, entresacada de los 300 y pico títulos que componen mi modesta biblioteca napoleónica, y el lugar de la acción se encontraba a unos escasos veinte kilómetros de donde vivía, lo que facilitaba el estudio del terreno para dibujar el tablero del juego. La idea era hacer fotocopias en color de lo que imprimiéramos con el ordenador de José, y distribuirlas entre los amigos y aficionados de Valencia. Muy casero todo todavía.

Durante meses y meses José y yo quedábamos ocasionalmente algunos fines de semana, que aprovechábamos trabajando intensivamente y a veces hasta las horas más intempestivas. Durante ese tiempo una multinacional compró la empresa en la que yo trabajaba y me encontré en la calle, con el resto de la plantilla. Economizando la ayuda del INEM y con algún que otro trabajo eventual, terminé en dos años mis estudios en la Facultad de Historia y en la Escuela de Armas, por lo que completé mi etapa de parado modélico.

Finalmente, sin oposiciones a la vista, escarmentado con la empresa privada, y disponiendo de todo el tiempo del mundo, decidí aprovechar la oportunidad que se me presentaba de convertirme en mi propio jefe, sacando adelante el proyecto de Sagunto para comercializarlo a nivel internacional. Era consciente de que para conseguirlo había que echar toda la carne en el asador (léase Los Ahorros De Toda Mi Vida), pero ya se sabe que no hay tortilla que salga bien si antes no se cascan huevos. Desgraciadamente para mí, José –músico profesional– empezó a trabajar para unos estudios de grabación, por lo que forzosamente se quedo desligado del proyecto.

Si a partir de ahora me pusiera a explicar detalladamente todo lo que hice para llevar a cabo el proyecto de mi juego, debería titular este artículo "Pasos que no debe seguir un diseñador de wargames". Es tal el cúmulo de desaciertos, ingenuidades y meteduras de pata que cometí, que debo ejercer cierta autocensura para no pasar un bochorno. El caso es que la improvisación y la falta de planificación presidieron toda la obra. Tenemos un dicho en Valencia que resume a la perfección mi impaciente sistema de trabajo: "Pensat i fet" (pensado y hecho). Es posible que quienes hayan visto lo concienzuda y primorosamente hechas que están las fichas y el mapa, o el detalle y rigor con que se han redactado los libros de reglas, consideren exageradas estas autoacusaciones. Pero es que ellos no saben lo que, a fuerza de palos, he aprendido: que diseñar fichas o reglas son "minutiae" al lado del esfuerzo que cuesta sacarlas legalmente al mercado en forma de producto competitivo y de alta calidad. Sobre todo cuando el personal profesional necesario –artistas gráficos, impresores, fotomecánicos, troqueladores, troquelistas, encoladores, fabricantes de cartón, etc...– están más peces que uno mismo en lo que se refiere a la producción de wargames. El lector puede imaginarse fácilmente como las he tenido que pasar cuando le diga que muchos de estos señores cobraban su trabajo por horas y que yo, como coordinador y director de su trabajo, era el responsable último de la mayoría de errores estructurales cometidos. Como, por ejemplo, cuando hubo que repetir el mapa porque era demasiado grande para el scaner de la fotomecánica. Un sacrificio que no sirvió de nada porque el cartón sobre el que se pintó el nuevo mapa resultó ser demasiado grueso para los rodillos del condenado scaner, por lo que hubo que llevarlo a un laboratorio fotográfico para filmarlo desde diapositiva, con la consiguiente pérdida de calidad y –sobre todo– de dinero (preferible antes que



sufrir la vergüenza y el gasto de encargar un tercer original).

¡En fin!, la moraleja de todo esto, y que tendrá que tener muy en cuenta el diseñador en ciernes que pretenda producir un juego por si sólo, es que la planificación del proyecto es de capital importancia y que la falta de experiencia en el proceso de producción es imposible de contrapesar. Así, antes de perder un sólo minuto en las tareas de diseño del juego, que son por las que apetece comenzar por ser las más gratificantes, conviene comprobar, por ejemplo, que las distintas calidades de papel que se pretende utilizar son fácilmente obtenibles, y a qué precios y en qué lugar, si presentan problemas con el plegado o la impresión, si se fabrican en el tamaño deseado, si ese tamaño conviene tanto a la maquinaria del impresor como a la del filmador y a la del troquelador, cuanta deformación va a sufrir el papel y el cartón elegido al ser encolado o barnizado, y si es recomendable hacer una cosa antes que la otra. Y más cosas que se me olvidan.

Fabricar un juego de calidad a partir de cero es cualquier cosa menos simple, así es que el diseñador fabricante encontrará complicaciones parecidas a las del papel al abordar cualquiera de los demás aspectos de la producción, ya sea al elegir los programas de diseño informático que deben responder no sólo a las necesidades del diseñador, sino también a los de la fotomecánica que deba filmar el trabajo realizado, como el decidir el formato y peso de la caja para lo que hay que tener en cuenta la disponibilidad de tamaños de embalaje en el mercado y las tarifas de transporte, ya que unos centímetros y unos gramos de más pueden significar un cambio de tarifa y un desembolso adicional desproporcionado.

Si además se desea dar al juego una gran calidad gráfica, y realizar personalmente su montaje y maquetación, es casi inevitable emplear ordenadores que por su precio están por encima de los que habitualmente utiliza una persona no profesional. Hay que hacer, por tanto, una fuerte inversión en equipo informático, y a continuación aprender a sacarle partido, lo que constituye toda una aventura aparte. Y tras la aventura, el drama: los problemas de la legalización, los nervios de la comercialización y el doloroso tributo a Hacienda.

Y ahora le ruego al lector que no se confunda. Si pinto con tintas tan sombrías el panorama al que se enfrenta el fabricante novato de juegos de simulación no es para obtener su reconocimiento por haber logrado poner un juego en el mercado. Aunque comprensiblemente no me he extendido demasiado sobre el particular, el lector habrá adivinado que el tipo y número de desaguisados cometidos por el que esto escribe son de los que se cargan el proyecto más pintado. De hecho, cuando más atascados se encontraban mis esfuerzos y se resquebrajaba mi confianza en la viabilidad del proyecto, apareció (¡Voilà, Grouchy!) la salvación. Con la recomendación de un amigo me presenté en un estudio de diseño gráfico recién montado, que trabajaba con precios muy asequibles y en el que conocí a Carmen Sánchez, una estupenda profesional a la que entusiasmó la idea de realizar la parte gráfica del juego. Carmen mejoró y retocó todo lo hecho hasta aquel momento, y con gracia y buen gusto supo llenar la pantalla y el papel con cuantas ideas y bocetos le presentaba. Su colaboración conmigo se convirtió finalmente en una gran amistad, y se decidió a prestarme desinteresadamente su ayuda y apoyo profesional, por lo que sin ella habría naufragado en ese maremagnum de imprentas, fotolitos y ordenadores.

¿Compensan los resultados tanto esfuerzo y dedicación? En sentido crematístico la respuesta la seguís teniendo vosotros, los aficionados. Por lo demás, ¡es fantástico poder trabajar en algo que te ilusiona de veras!. ●

FICHA TÈCNICA

Título:	Sagunto, la batalla por Valencia.
Autor:	José Luis Arcón.
Editorial:	Simtac.
Nº de jugadores:	2 o más.
Complejidad:	Media/Alta.
Contenido:	2 mapas de 52x65 cms. Más de 600 fichas a todo color. Separatas de tablas y ayudas. Libro de reglas generales (ilustrado). Libro de reglas especiales (ilustrado). 2 dados de 10 caras.
Escalas:	
Tiempo:	1 turno = 15 minutos (aprox.).
Terreno:	1 hexágono = 120 metros reales.
Unidad:	Batallones de infantería, escuadrones de caballería y baterías de artillería. 1 punto de fuerza equivale a 1 compañía (50-150 hombres).

Y la luz se hizo...

El tenebroso panorama de los wargames nacionales, terreno yermo desde hace mucho tiempo, se iluminó con la llegada de este magnífico juego, pieza imprescindible para el aficionado napoleónico nacional.

Sagunto es un wargame táctico que roza la perfección tanto en el tema de presentación como en las reglas. El diseño de las fichas es inmejorable, realizado a todo color y con todo tipo de detalles que permiten al jugador ahorrarse consultar libros de uniformes militares. El mapa tiene un bonito acabado rústico que te sumerge completamente en la ambientación napoleónica.

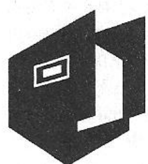
Las reglas brillan tanto por su calidad y meticulosidad como por su buena presentación. Existen unas reglas generales para *Batallas de la Guerra de la Independencia*, serie que *Simtac* piensa seguir ampliando, y otras específicas para esta batalla en particular. Ambas rebosan de ejemplos y consiguen, aunque sea un juego sólo apto para iniciados en el tema, que su lectura y comprensión sean fáciles.

¿Fallos?. El mayor que se le puede encontrar es que no haya aparecido antes. Ciertamente, su distribución es escasa dada la falta de medios. Asimismo, el alto nivel de complejidad de sus reglas hacen de él un juego poco recomendable para iniciar la trayectoria wargamera de cualquier jugador. De todas maneras, si ya se conocía el tema, o mejor aún, si se era aficionado a los wargames napoleónicos, tanto de figuras como de tablero, *Sagunto* es un juego ideal, siendo cuanto menos de una calidad equiparable a los juegos más clásicos de esta ambientación, los *Clash of Arms*, una de las fuentes de inspiración del autor de *Sagunto*, José Luis Arcón.

En definitiva, *Sagunto* es un completo wargame napoleónico, de alta calidad, y por si fuera poco, representa el primer proyecto nacional de esta envergadura que llega a buen término. Es de esperar que la cosa no acabe aquí y en breve *Simtac* dé continuidad a esta serie, para servir de ejemplo y animar a nuevos diseñadores nacionales de wargame a lanzarse al ruedo.

dossier

MAD MAX, EL LOCO DE LA CARRETERA



Asfalto caliente

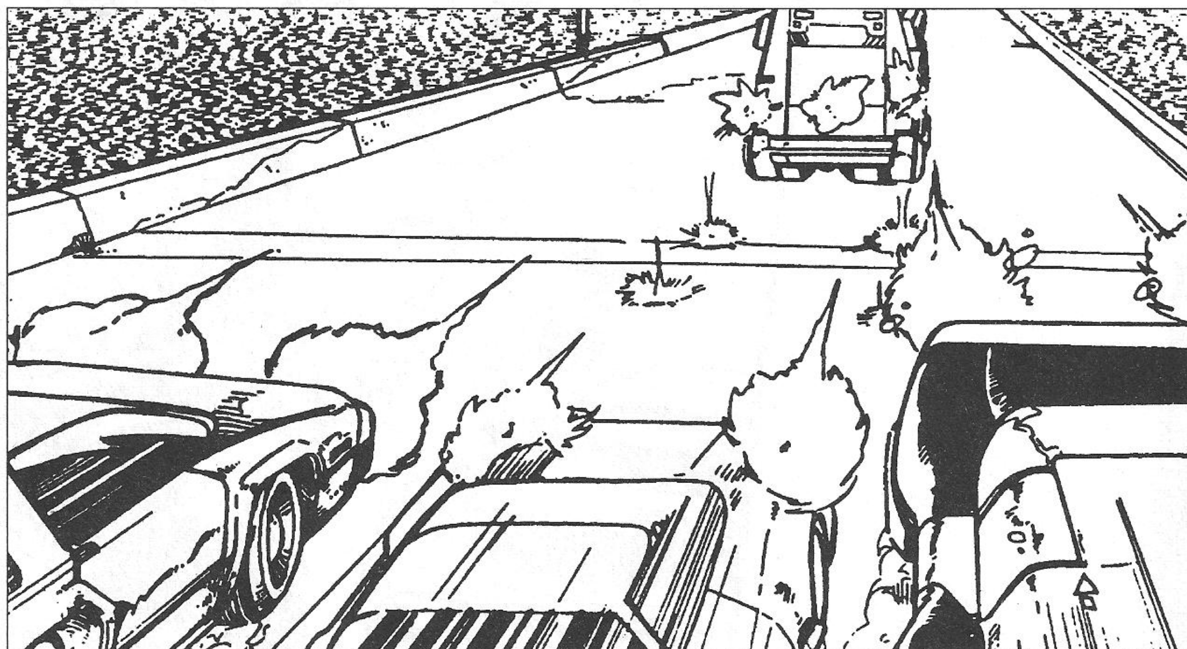
No resulta difícil sentir el sol y el viento en la cara mientras disfrutas de las sensaciones que evocan las socorridas road movies americanas de los años de la psicodelia hippie y las bandas motorizadas. Pero es al entrar en los 80 cuando desde Australia nos llega la sensación más fuerte de sufrir sobre el asfalto. Max el loco, ese hombre duro ídolo de jovencitas, ha marcado (o mejor ha acabado de definir) un nuevo decorado apocalíptico donde tu vida no vale un litro de gasolina.

por Eduard García

Las persecuciones siempre han tenido morbo. Desde los indios persiguiendo a los vaqueros a las historias de James Bond, una buena persecución siempre ha sido sinónimo de éxito en una trama desbordante de acción. La supervivencia en medio hostil también ha inspirado infinidad de relatos tanto de ciencia ficción como de simple lucha del hombre contra la naturaleza (la búsqueda de El Dorado, o la epopeya del accidente aéreo en los Andes, por buscar ejemplos de épocas distintas). El desierto, atravesado por una solitaria carretera, es en si mismo sinónimo de aventura (si no, encuentra su máximo exponente actual en el Rallie Paris-Dackar); si a la magia de los vehículos que lo atraviesan le añades el aliciente de sobresaturarlos de armas, la aventura deja paso a la lucha más salvaje por la supervivencia. Sírvase con una gotita de apocalípsis postnuclear, agítese sin derramar gasolina (que va escasa) y sírvase bien caliente. Escapa o dispara; si no mueres hoy, ya lo harás mañana.

Bienvenidos a los juegos de violencia entre civilizaciones nómadas, a la breve vida sobre ruedas, al olor a gasolina y a pólvora. Un escenario de enfrentamiento como éste no podía pasar desapercibido para los diseñadores de juegos, más en un ambiente de violencia latente (y no tan latente) y de villorrios y carreteras solitarias (o no tan solitarias) como los Estados Unidos. Juegos como *Car Wars* (el juego más vendido de Steve Jackson en los USA, que está desde hace un par de años disponible en castellano), *Battle Cars* o *Dark Future* (ambos de la británica *Games Workshop*, el segundo una versión posterior y menos engorrosa que el primero) permiten recrear sobre un tablero en forma de tramos de autopista los enfrentamientos entre *remakes* asesinos del coche fantástico, demoledores camiones de tres o cuatro ejes, bandas motorizadas con lanzacohetes en el sidecar o incluso helicópteros que dejarían pálido al Trueno Azul. El único inconveniente suele ser que aquella maniobra de derrapaje que en tu coche toma dos segundos, aquí te puede representar un cuarto de hora de juego. Todo en aras, una vez más, de tener unas reglas realistas. Como respuesta a este pequeño inconveniente práctico para los menos pacientes, y para uso y disfrute de los más aficionados al rol que al tablero, un pandillero tatuado y suburbial que atiende al nombre de Croc diseñó hace años *Bitume*, recientemente revisado y rebautizado como *Bitume MK5*. Ahora, dicho individuo mueve los hilos de *Siroz*, una de las editoras francesas de juegos que más aprieta en el sector y que (injustamente) hasta hoy habíamos tenido en el olvido.

Rugen los motores, el sudor resbala sobre tu aceitosa frente, es la hora de hacer vuestra la carretera. A por ellos.



Bitume (Asfalto)

***De** vez en cuando, curioseando en el baúl de los recuerdos, uno se encuentra con agradables sorpresas. Este es el caso de Bitume, un juego de rol ambientado en un mundo que siempre me fascinó: el de las películas de Mad Max. Un sistema sencillo, un background muy trabajado y una buena dosis de humor negro hacen de este juego una pequeña joya que todo amante de los juegos de rol (o de las películas de Mad Max) debería tener en su ludoteca. Desgraciadamente, es muy difícil encontrarlo en el mercado.*

por Salvador Tintoré

Bienvenido al mundo de *Bitume*. Enciende tu moto y lánzate a explorar el interminable asfalto, pero olvídate de rescatar princesitas o buscar tesoros legendarios. Aquí sólo tienes una misión, sobrevivir, y no te va a resultar fácil, amigo.

Background del juego

Te acuerdas, Max, te acuerdas de la lencería femenina.
¿Qué es lo que haces ahora aquí buscando gasolina?
(Siniestro Total)

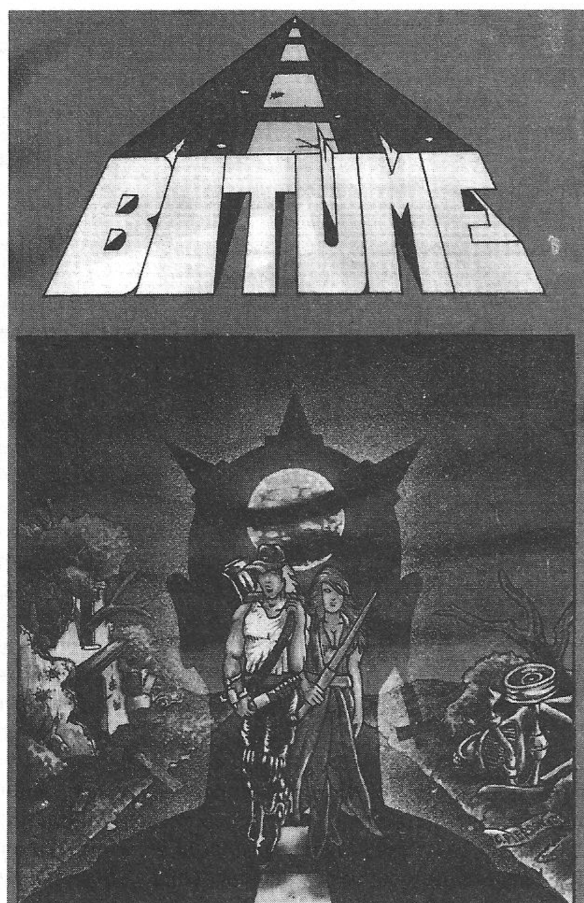
UN POCO DE HISTORIA: En un futuro alternativo (o quizás no tanto)... 1986 (¿o 1994?), un diario sensacionalista anunció que un cometa pasaría muy cerca de la tierra. Nadie hizo caso de la noticia pero, ciertamente, la cola del cometa pasó demasiado cerca nuestro, desatando terremotos, maremotos y tifones en serie, despertando la furia de antiguos volcanes durmientes. Las centrales nucleares mostraron su falta de seguridad, estallando y desolando grandes áreas del planeta. La Tierra no estaba preparada para este Apocalipsis y los supervivientes de la tragedia fueron diezmados por el hambre y las consiguientes epidemias. Ya nada volvió a ser igual...

Los hombres mataban por un poco de agua, un bidón de gasolina o una lata de conservas. El caos duró un año completo y acabó con nueve de las décimas partes de la población mundial.

1987 (¿1995?): Los escasos supervivientes empiezan a organizarse en tribus. Sobre la desolada faz del planeta empieza a librarse una guerra sin cuartel.

2006 (¿2014?): El mundo se va recobrando poco a poco. A partir de ahora cada hombre, cada porción de tierra, cada bosque pertenecerá a una tribu. Aún quedan grupos que se dedican al pillaje para sobrevivir (y para divertirse). El vehículo a motor de 2, 4 o 6 ruedas es el rey, símbolo de potencia, libertad y prestigio. De él se hace toda una manera de vivir (y con un poco de suerte se puede convertir en tu ataúd...). Es este planeta, renaciente y balbuceante, el que constituye el universo de *Bitume*.

"Así me lo contaron mis padres, así (quizás algún día) se lo contaré a mis hijos".



¿Y AHORA QUÉ? (UN BREVE PASEO POR EL MUNDO): Si, amigo, ya nada es igual. Las estaciones siguen siendo las mismas, pero ahora resulta más difícil decir si estás en primavera o en verano, en otoño o en invierno. ¿Eso de ahí?. No te preocupes, sólo es un poco de lluvia de ceniza. Es peor cuando el viento sopla del sur. Entonces llueve esa maldita arena que no te deja ver. Si estás en tu moto lo mejor que puedes hacer es pararte y esperar a que pase.

Tranquilo, hombre, no te menees de esa manera. Esto es solo un pequeño temblor de tierra. Tenemos muchos por aquí. Sólo de vez en cuando hay un terremoto serio. Entonces es cuando has de preocuparte de no caer en una grieta o de que un edificio se derrumbe sobre tu cabeza. Son más peligrosos los volcanes. Si se te ocurre hacer una excursión allí probablemente se te fundirá la moto, y tú te fundirás con ella.

Yo de ti tampoco me acercaría mucho a la costa, podrías tragar mucha agua. Ya no quedan ciudades costeras, ahora todas están bajo el mar y las salinas llegan casi hasta aquí. Y estamos a más de 50 kilómetros del mar. ¿Una pizca del sal?.

¿Qué dónde vivimos?. Pero tío, ¿tú de dónde sales?. Hay gente que vive en el campo y gente que vive en la ciudad. La vida en el campo es más fácil. La gente se dedica a cultivar puerros, melones y esas tonterías. Pero a mi me gusta más la ciudad. Para comer sólo tienes que pasar por un supermercado de esos y servirte tú mismo. Si, claro, sin pagar, nadie los vigila. Pero no ha de importarte comer conservas caducadas hace quince años. No pongas cara de asco, hombre, o comes eso o te mueres de hambre. También están ellas. Las Hormigas, hombre. No, no son insectos. ¡Que preguntas haces!. Viven bajo tierra y tienen de todo. Ya sabes, gasolina, munición y esas cosas. De vez en cuando salen y cambian todo eso por comida y agua. No, nunca las he visto. Sólo los campesinos tratan con ellas. Los muy idiotas creen que las Hor-

migas son dioses subterráneos o algo parecido. Cuando han hecho el cambalache aparecemos nosotros y se lo quitamos todo.

¿Comercio?, ¿moneda?. ¡Pero que dices!. Aquí la única moneda de curso legal es el plomo. El que disparamos, claro. Si, alguna vez intentamos el trueque, pero como normalmente no nos solemos poner de acuerdo, el regateo se suele convertir en un tiroteo. Mira esta chupa tan maja. Me costó dos disparos. Si, está un poco agujereada y manchada de sangre, pero es que su anterior dueño pedía dos latas de gasofa. Se conformó con dos balas en su codicioso cuerpo. Además, con estas manchas y agujeros queda más resultona.

Bueno, ¿pero qué te pasa?. ¿Nunca has visto árboles o qué?. Pues claro que crecen dentro de las casas, y fuera de ellas también. ¿No ves que la vegetación se está adueñando de todo?. Hay árboles y plantas por todos lados, incluso en el asfalto. ¿Quienes son esos de Greenpeace que se van a poner tan contentos cuando se enteren de esto?. ¿Una tribu de vegetarianos quizás?.

Sí, también hay algunos animales aparte de los hombres. Están los carroñeros, hienas y buitres, que se comerán tu cuerpo si lo dejas tirado por ahí. También están las ratas, señoras de las alcantarillas. Si alguna vez se te caen las llaves por la boca de una cloaca, mejor que no intentes recuperarlas. A veces también se ven tigres o leones por aquí. Tranquilo, sólo cuando hace calor, En invierno como mucho puedes encontrar un oso blanco y, con suerte, una manada de lobos. No te preocupes, son tan amigables como cualquier persona que puedas encontrar en la zona.

¿Industria?. La única que conozco es la de mi tío. Destila un excelente licor de patatas. ¿Quieres un poco?. También hay gente que destila carburante a partir de estiércol. Y también hay alguna que otra fábrica de armas y municiones. Pero son muy pocas y la mayoría están en manos de las Hormigas. Y ya sabes lo que pasa con ellas.

Bueno, ¿te apetece el licorcillo o que?. Venga, te lo cambio por esas botas tan auténticas que llevas. Mejor aún, amigo, ,me has caído bien. Te las cambio por una o dos balas, ¿qué me dices?...

(Información extraída de unas notas encontradas en un extraño cadáver descalzo).

Creación del personaje

El idiota de Mel Gibson te ha prestado su cara,

da las gracias que no ha sido Mickey Rourke o Alfredo Landa

(Siniestro Total, los mismos de antes)

Visto como es el mundo, llega el momento de examinar como crearemos los personajes que van a vivir (y posiblemente morir) en él.

TRIBUS: Cualquier buen observador que haya visto las películas de Mad Max y esté leyendo estas líneas, se habrá dado cuenta de que la vida de una persona en este mundo está completamente marcada por la pertenencia a una tribu o a otra. En efecto, lo primero que se ha de hacer al crear el personaje es elegir la tribu a la que pertenece. Ello determinará en gran parte las habilidades, talentos especiales, defectos..., que el personaje va a poseer. La tribu se elige libremente por el jugador entre un gran número de opciones que posee el juego. Dada la importancia que poseen estas tribus para la generación del personaje y el encanto que supone para el background del mundo, merece la pena que nos detengamos mínimamente en examinar cada una de ellas.

Los Yankis: Piensan que todos los hombres son iguales y quien no esté de acuerdo con ellos será eliminado. Su emblema es la paloma de la paz o cualquier otro signo de buena voluntad y amistad. Acogen a los parias y fugitivos de otras tribus. Son vengativos y en su jerarquía hombres y mujeres son iguales.

Los Skins: Piensan, por el contrario, que todas las tribus son genéticamente inferiores y por ello han de ser dominadas y eliminadas. Violentos y organizados bajo una férrea jerarquía de tipo paramilitar. Su símbolo suele ser una cruz gamada u otro blasón de una "gloria" pasada. Los niños son adiestrados desde muy pequeños en la disciplina de la tribu.

Los Vikingos: Son una tribu nómada que vive y viaja dentro de gigantescos remolques adornados como si fueran drakkars. Creen que Thor, el dios del trueno, puso los camiones y las vías de asfalto para que ellos pudieran vivir. Son tremendamente impulsivos y feroces, y se dedican fundamentalmente al saqueo y la rapiña de otras tribus. Visten como vikingos, es decir, con pieles y cascos y normalmente usan espadas y escudos en sus combates.

Los Punks: Para ellos el cataclismo ha resultado ser una fuente inagotable de diversión. Naturalmente, eliminarán a cualquiera que intente impedirles divertirse. Llevan y usan cualquier tipo de ropa y armas que puedan encontrar. Viven en grandes depósitos de chatarra y son reconocibles fácilmente por los brillantes colores con los que adornan sus curiosos peinados.

La Cofradía de la Serpiente: Es una tribu con unas ideas muy propias. Piensan que los vehículos a motor representan el Mal y por ello deben ser destruidos (así como los que los usan). Obviamente no usarán jamas vehículos motorizados y por ello no es raro ver que los miembros de la tribu se desplazan en...¡bicicletas!, o a pie como último recurso. Todos sus componentes visten de una manera impecable, y sólo hay unas cosa que les desagrada tanto como los coches: que les manchen la ropa.

Los Niños: Indudablemente, la culpa del cataclismo la tienen los mayores (los niños aún no habían nacido). Y los mayores van a pagar por ello. Las tribus de los Niños se componen de miembros con una edad máxima de 13 años. Una vez has cumplido los 14... ¡felicidades!, eres perseguido hasta la muerte para celebrarlo. Obviamente, los niños distan mucho de la imagen adorable e infantil que todos tenemos de ellos. Aunque no resultan adversarios temibles cuando hay igual número de personas combatiendo por cada bando, pueden resultar muy peligrosos si juegan a cazarte con sus mortales juguetes. Y a eso es precisamente a lo que se dedican.

Las Amazonas: Los hombres no son más que animales desgraciadamente indispensables para perpetuar la raza. Aunque también pueden servir como esclavos para tareas domésticas. Lógicamente las tribus de amazonas se componen únicamente de mujeres (con sus respectivos esclavos). Bien organizadas y temibles combatientes (perdón, combatientas), resultan todo un logro de las reivindicaciones feministas en el futuro.

Los Conservadores: Siguen el modo de vida propio de los años anteriores al cataclismo. Es decir, visten traje y corbata, se levantan todos los días para ir a trabajar y llevar a sus hijos al colegio, mientras las mujeres se dedican a las tareas del hogar. Conducen coches deportivos, les gusta la música clásica y ellos deciden sobre el Bien y el Mal. Nunca usan armas ni protecciones lo que puede hacer pensar que son presa fácil para el resto tribus, pero los Conservadores son económicamente muy poderosos y pueden permitirse pagar la protección de otras tribus (se rumorea que financian a alguna tribu de Skins) y ello les salva del exterminio.

Los Indios: El Gran Manitú dice que los blancos son hombres malvados. El ha dado a los indios las motos para que puedan cazar a los hombres blancos. Los Indios viven como vivían los aborígenes de América del Norte antes de la llegada de los primeros colonos europeos. Cabalgan en sus motos y se dedican a cazar a los blancos como si se trataran de bisontes. Aunque las mujeres no pueden ser guerreros ni cazadores tienen un papel muy im-



portante en la vida de la tribu y participan con los hombres en la toma de decisiones.

Los Angeles del Infierno: Para ellos más vale reinar en el infierno que servir en el paraíso. Pasan la mayor parte de su tiempo divirtiéndose con sus compañeros, emborrachándose y conduciendo sus llamativas motos. No visten más que prendas de cuero y prefieren el combate cuerpo a cuerpo, pero a caballo de sus motos.

Los Mercenarios: Harán por ti cualquier cosa, siempre que puedas pagar su precio. Más que una tribu en sentido estricto, son personas solitarias que ofrecen sus servicios al mejor postor. Son implacables y no tienen piedad, pero suelen permanecer fieles a quienes les pagan (mientras estos tengan con que pagarles). Lo has adivinado, el prototipo perfecto de mercenario es Mad Max.

Los Justicieros: La Tierra está llena de criminales y es la misión de los Justicieros acabar con ellos. Se agrupan en tribus nómadas para perseguir, juzgar y ejecutar a todos aquellos que infrinjan la Ley. También lo has adivinado: hubo una vez, cuando Mad Max pertenecía al grupo de los Interceptores, en que fue un Justiciero.

Los Hijos del Metal: El que controla el Metal es el más poderoso. El Metal permite desplazarse, vivir y morir por él. El destino ha dado el Metal a sus Hijos para que puedan dominar a las otras tribus. Sus aliados son el ruido y la velocidad. Hay que vivir rápido y morir joven. Esta tribu es una de las más peligrosas y violentas del mundo de *Bitume*. Tan importante son para ellos los vehículos que si alguien pierde su coche es erradicado inmediatamente de la tribu.

Los Curanderos: son el polo opuesto de los Hijos del Metal. Los Curanderos creen que todos los hombres deben vivir el mayor tiempo posible. Y su misión es conseguirlo, ayudando a los más débiles y desplazándose continuamente de un sitio a otro. Aunque nunca llevan armas, siempre son bienvenidos por todas las tribus que visitan gracias a sus grandes habilidades curativas.

Los Granjeros: Encuentran en la Naturaleza una fuente inagotable de recursos. Viven en paz en el campo, cultivando la tierra e intercambiando sus productos (drogas y alcohol son los más solicitados) por la tecnología de las otras tribus motorizadas.

Los Mecánicos: Creen, por el contrario, que los vehículos son el porvenir del hombre. Viven en la ciudad, dentro de antiguos párkings o de gasolineras abandonadas. Construyen y reparan toda clase de vehículos motorizados, lo que les pone en buenas relaciones con la mayoría de tribus. Y es que en el mundo de *Bitume* puede ser más importante arreglar un coche que curar a una persona.

Las Hormigas: Descendientes de las clases poderosas que se refugiaron en búnkers subterráneos durante el cataclismo. Siguen viviendo bajo tierra (de ahí su nombre) y se organizan jerárquicamente por colores, cumpliendo cada miembro una función muy específica en la sociedad (en el mejor estilo del Complejo Alfa de *Paranoia)*. Tienen pocos contactos con el exterior, solamente para comerciar de vez en cuando, o para capturar a algún desgraciado que sirva de conejillo de indias para sus experimentos. Es la única tribu que queda vetada a los jugadores.

Y hasta aquí una muestra de las tribus que se pueden encontrar. Seguramente habrás podido observar que muchas de ellas aparecen en las películas de Mad Max. Y es que cualquier parecido con la realidad no es pura coincidencia. La mayoría tienen intereses diferentes, incluso contrapuestos, y ello contribuye a darle cierto aliciente al mundo.

Una vez elegida la tribu, llega el momento en que, como en cualquier buen juego de rol, los dados decidan los rasgos básicos de tu personaje. En la hoja de personaje podemos encontrar:

Características Primarias: Se determinan tirando 2D6 y restando 2 al resultado (mínimo 0, máximo 10). Definen física-

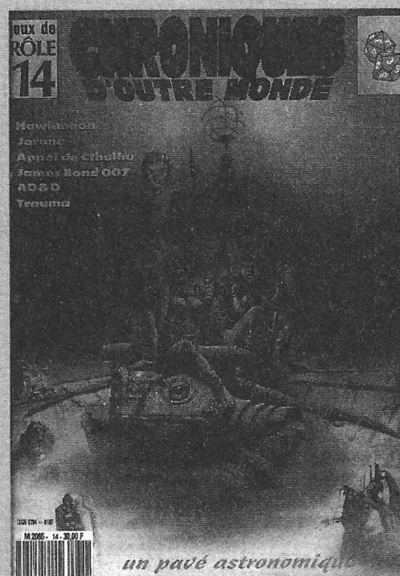
Dark Future

El tema era suficientemente próximo a la estética *Games Workshop* como para esperar una aproximación por su parte... y efectivamente en 1988 publicaron su "Oscuro Futuro" como respuesta.

Inspirado tanto en las películas de Mad Max como en el *Car Wars* de Steve Jackson, la historia que presenta es la de siempre: 1995, USA tras el holocausto y autopistas bajo el sol agobiante por donde no es nada recomendable circular a no ser que confíes en tus habilidades con el gatillo y el volante. Frente a las bandas de tipos fuera de la ley, drogados y hasta caníbales, están los Sanctioned Operatives, impecablemente vestidos de negro, al volante de sus G-Mek Interceptor.

El juego se presentaba en caja, a la manera habitual de la casa. Esta incluía 4 coches de plástico para montar, así como un arsenal de armas intercambiables, 4 motocicletas, 4 metros de una autopista mortal con chicanes, accidentes, manchas de aceite, etc... Completan el equipo 3 dados de seis caras y una regla transparente de plástico para calcular los ángulos y las distancias de tiro.

Las reglas se presentan en un librito de cien páginas adaptables para ser guardadas en un archivador de anillas standard tipo DINA 4, con la idea de ir ofreciendo ampliaciones y ayudas periódicamente en su revista *White Dwarf*. Estas ofrecen un nivel básico que permite empezar con una partida que se desarrolla la hora posterior al holocausto y se completan con un nivel avanzado que hace de *Dark Future* un juego completo y al mismo tiempo más sencillo y ágil que sus iguales en el mercado.



Aunque ahora *Games Workshop* parece haberse olvidado de lo que no sean sus grandes líneas de productos, no sería descartable poder hacerse con un ejemplar del juego, aunque nos consta como descatalogado. Y si no, ya sabéis que en esta misma revista hay una activa sección de mercadillo (yo vi en su día cajas de este juego en las tiendas de nuestro país; alguien debió comprarlas).

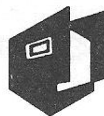
mente al personaje, y a partir de ellas se calculan los demás rasgos. Son características primarias Fuerza, Resistencia, Agilidad, Precisión, Rapidez, Belleza, Inteligencia y Percepción.

Características Secundarias: Se calculan a partir de las Primarias mediante sencillas fórmulas. Son los Puntos de Vida, el Límite de Resistencia (máximo daño que aguantas antes de desmayarte), los Puntos de Prestigio que tienes dentro de tu tribu (si alguna vez llegas a 0 pasan cosas curiosas), la Carga (máximo peso que se puede llevar a cuestas) y la "Cesta de la Compra", que sirve para poder calcular el equipo (armas, protecciones y vehículos, básicamente) con el que se sale. Esta última característica desaparece en el nuevo sistema creado en el suplemento *Acide Formique* (Acido Fórmico) que comentaremos al final del artículo.

Talento: Son las habilidades que, en mayor o menor medida, poseen todos los personajes en *Bitume*. Se calculan mediante la suma de dos Características Primarias y multiplicando el resultado por 5. Se obtiene así un número que representa el porcentaje de acierto que tiene el personaje con el Talento en cuestión. Son Talentos Combate (cuerpo a cuerpo), Conducir, Discreción, Lanzar (cualquier cosa), Regatear, Mecánica, Primeros Auxilios (y a veces últimos), Percibir, Resistencia, Saltar, Seducción y Disparar.

Puntos de Personalización, Talentos Especiales y Defectos: Hasta aquí la generación del personaje se hace igual para todos los jugadores, lo cual puede hacer pensar que todos los PJs salen más o menos, dependiendo de la suerte con los dados, clónicos. Sin embargo el sistema de creación prevé los llamados Puntos de Personalización. Estos Puntos se obtienen de la suma de todas las Características Primarias. Con ellos se pueden aumentar los Talentos o comprar nuevos talentos, llamados Talentos Especiales. La gama de opciones es muy variado, e incluye desde habilidades varias (como Nadar, Apuntar, Disfraz,...) a ventajas que puede usar el personaje en partida (tener un amigo muy influyente, especializarse en un arma...). La cantidad de Puntos de Personalización se puede aumentar si el jugador decide dotar a su alter-ego de Defectos. Con ellos se personaliza aún más al PJ, a la vez que se consiguen más Talentos Especiales. El abanico de posibles Defectos es muy variado, e incluye desde cualquier enfermedad mental (fobias varias, obseso sexual,...) a cualquier tipo de defecto físico y amputaciones varias (cojo, manco, tuerto,...), pasando por algunos Defectos "especiales" (mala suerte, joven, leal, fugitivo,...). Naturalmente nadie da nada por nada y la mayoría de Defectos tienen sus consecuencias en el PJ o en el propio desarrollo de la partida.

Equipo, vestimentas y armas: Una vez acabado de generar el PJ, se determina el equipo que éste posee de salida. Esto se hace mediante el sistema de la "Cesta de la Compra", sistema que –como ya he dicho antes y ya explicaré más adelante– ha sido cambiado por el suplemento *Acido Fórmico*. Con el sistema originario se da al jugador una determinada cantidad de "dinero" (que sólo existe en el mundo a efectos de este sistema) para que compre todo el equipo que crea necesario para su Personaje. Se pueden adquirir así armas (un nutrido arsenal que va desde el tirachinas



hasta el lanzallamas, pasando por toda clase de espadas y armas de combate cuerpo a cuerpo), vehículos y equipo misceláneo (de raciones de conservas a un botiquín, pasando por una navaja multiuso, un par de prismáticos o una caja de herramientas). Merece la pena destacar el sistema de generación de protecciones que permite al jugador proteger a su PJ en cada parte del cuerpo con un material diferente. Puedes tener, por ejemplo, el brazo derecho y la entrepierna (por la cuenta que te trae) completamente acorazados, llevar pantalones y chaqueta de cuero, mientras que la cabeza está totalmente desprotegida (aquí ningún guardia te va a multar para que te pongas el casco, sólo tienes que rezar para que no te metan ningún tiro en la cabeza).

El vehículo, tu segundo personaje

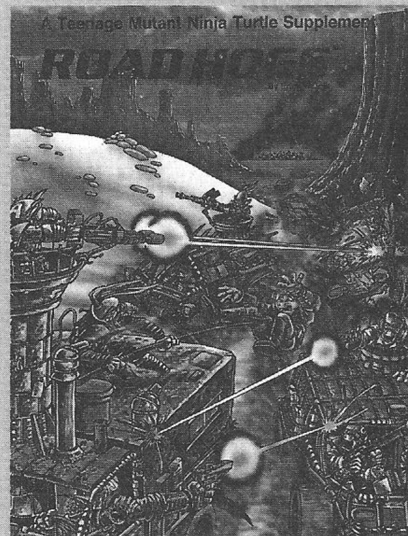
Más octanos, más octanos para alimentar el turbo (...)
La gasofa...¿dónde está?,¿dónde está la gasolina?,
si tuvieras combustible, ¿cuántas millas andarías?
(Sí, de ellos)

Por lo dicho hasta ahora se puede suponer fácilmente la extraordinaria importancia que supone tener un vehículo en *Bitume*. Quien posee un vehículo a motor es el Amo de la Carretera, hasta que venga otro y lo pise. Merece la pena, por tanto, que examinemos un poco el sistema de generación de vehículos y combate motorizado.

Buena parte de la "Cesta de la Compra" se ha de reservar para la compra de un vehículo y sus correspondientes accesorios (si el jugador no quiere, que no llore cuando lo atropellen). El juego permite una gran variedad de vehículos tanto a 2 como a 3, 4 o hasta 6 ruedas. Podemos optar desde una moto o un coche hasta un trailer de 16 ruedas, sin desmerecer triciclos, tractores o furgonetas. El único límite es el dinero que posea el PJ (real como la vida misma). Cada vehículo tiene un número de Espacios que suponen la capacidad del mismo para ser dotado de armas, protecciones y accesorios varios. Una vez comprado el vehículo se puede dotar a éste de los complementos antes indicados. Puedes así reforzar las ruedas o el chásis, poner un lanzagranadas en el techo y si quieres hasta una cama en el interior (para dormir, claro). Los complementos sólo están limitados al dinero que tenga el Personaje y el número de Espacios máximo del vehículo. Pero ten cuidado y no vayas a hacer como cierto jugador que se generó un coche armado hasta las dientes (mejor dicho, hasta las llantas) y luego se dio cuenta de que no tenía Espacios ni para el conductor; el vehículo en cuestión pasó a ser una valiosa pieza del Museo de los Jugadores Ineptos Buscabonus. Es un sistema de generación, a rasgos básicos, muy parecido al de *Car Wars*, y no ofrece ninguna dificultad a quien esté familiarizado con este juego.

Respecto al combate, el juego lo permite tanto entre vehículos como entre vehículos

Road Hogs, Marranos de carretera

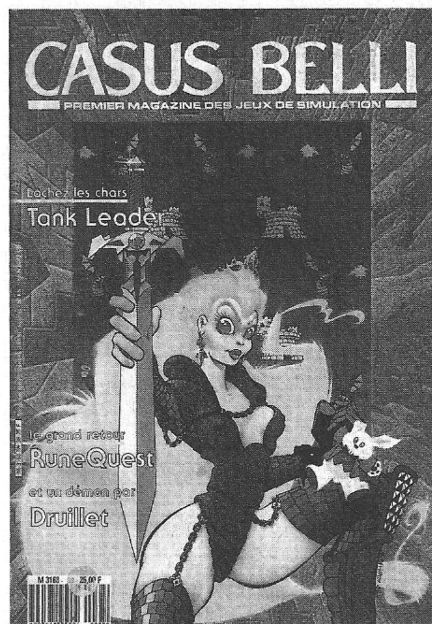


A pesar de su nombre, *Road Hogs* no tiene nada que ver con esas personas incivilizadas que ensucian las carreteras, sino que es un suplemento para el juego de rol *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness*, publicado por *Palladium Books*. La principal peculiaridad de este juego es que los personajes son, ni más ni menos, que animales mutados que han adquirido capacidades humanas (¿comprendéis ahora de donde viene el nombre?). *Road Hogs* es la continuación a un suplemento anterior llamado *After the bomb*, una extrapolación de ciencia-ficción en nuestro mundo décadas después de un holocausto nuclear, en el que los animales mutantes son una nueva forma de vida. *Road Hogs* está ambientado en la misma época y en él se cubren todos los aspectos relativos a las autopistas y carreteras de California, el sureste de los Estados Unidos y el noroeste de México.

Lo más interesante de este suplemento, y la razón por la cual os hablamos de él en este dossier, es que ha sido tratado desde una perspectiva "madmaxiana", es decir, vehículos modificados, combates motorizados, y aventuras al más puro estilo de las "Road Movies". Para empezar, se incluyen las reglas necesarias para generar los personajes adecuados a este ambiente. También se proporcionan 24 nuevas descripciones de animales (entre ellos el Correcaminos, bip, bip) para usarlas como PJs. Después siguen todas las reglas necesarias para la introducción al juego de los vehículos, elemento indispensable para jugar en esta ambientación. La primera parte la constituye su creación, basada en añadir velocidad, armas, armadura y equipamiento a un chasis básico, mediante el gasto de dinero de que disponen los personajes para ello. Después se incluyen las descripciones de las habilidades y reglas necesarias para conducirlos. Sobre ellas tan sólo decir que están basadas en un sistema de tiradas de porcentaje con modificadores. En la siguiente sección se discuten los daños que puede recibir el vehículo y sus ocupantes a causa de un accidente, así como los sufridos por un peatón atropellado y el coche que lo arrolló. Y para terminar con la sección de reglas, el sistema de combate de vehículos, que puede definirse con tres palabras: sencillo, rápido y emocionante. Está basado en acciones específicas, como arrollamientos, choques laterales o frenazos repentinos, por citar algunas. Asimismo se incluyen unas tablas opcionales de daño a vehículos, daños críticos y obstáculos en las carreteras.

En lo referente a la ambientación, se incluye una pequeña introducción y la descripción de tres zonas: The Road Hogs, The Prairie Dog Imperium y La Segunda Pregunta. También hay cuatro pequeños escenarios (nada del otro mundo, pero buenos para pasar una tarde entretenida) y una historia corta de cómic. En definitiva, *Road Hogs* es un suplemento que puede interesar no sólo a los poseedores de *Teenage Mutant Ninja Turtles & Other Strangeness*, sino a cualquier otro poseedor de juegos de rol de *Palladium Books*, en especial *Heroes Unlimited* y *Ninjas & Superspies*.

y personajes (no deja de ser un juego de rol). Para ello se usa el mismo sistema que el combate entre jugadores, del cual hablaré más adelante. Lógicamente existen tablas de localización de impactos en los



vehículos (si te dan en el motor lo mejor que puedes hacer es rezar) y tablas de ajustes (disparando desde un coche, velocidad...) amén de un bonito sistema de colisiones entre vehículos o vehículo-persona (en mi país se le llama atropellar).

Los vehículos, como las personas, necesitan de un mantenimiento. Tanto piezas de recambio como combustible son objetos muy valiosos y difíciles de encontrar. Cada uno se ha de contentar con lo que tiene (o con lo que rapiñe), así que no es nada extraño ver coches funcionando con el motor de un tractor, armados con lanzagranadas sin munición y propulsados gracias a un combustible alternativo destilado a partir de excrementos animales. La gasolina es un objeto tan precioso (ya que quedan muy pocas reservas y aún menos refinerías) que no es extraño que se convierta en moneda de muchos pagos y motivo de muchas muertes.

Sistema de juego, combate y supervivencia

Comes latas para perros que,¡ñam,ñam!, están muy buenas.
Esta noche hay masacre y, mañana, ¡adiós muy buenas!
(¿No adivinas de quien?)

El sistema de determinación de éxitos y fracasos en las acciones de los personajes se basa en el porcentaje (todos sabemos ya como funciona lo de los dos dados de 10, ¿no?). Esto se aplica tanto para los Talentos como en la mayoría de Talentos Especiales (combate incluido, claro). Para las acciones que no se contemplan en ninguno de los Talentos previstos en el juego existe un sistema sencillo, pero ingenioso, para determinar también el éxito en la tirada. El maestro de juego determina la Característica Primaria en la que es englobable la habilidad, pone un factor de dificultad, entre 1 (imposible) y 10 (muy fácil), obteniéndose así el porcentaje que el jugador debe sacar para tener éxito.

En este mundo tan peligroso, el combate está a la orden del día (más, quizás, que en otros juegos de rol). El sistema que aporta *Bitume* es muy completo y relativamente sencillo, aunque poco innovador. Sintéticamente: cada asalto se compone de una fase de movimiento y otra de combate. Se mueven cada personaje y cada vehículo por orden de Rapidez (una de las Características Primarias), y luego se resuelve el combate (tiros, lanzamientos y cuerpo a cuerpo) según el mismo parámetro. Cada arma hace un daño determinado por un número de dados, se tira el daño y a éste se restan las protecciones del vehículo o del personaje. El resto del daño (si lo hay) pasa a la parte impactada. El PJ (o el vehículo) puede quedar tocado, desmayarse (en caso de vehículos inutilizado), o ser amputado de algún miembro (algunos son vitales). Si consigues sobrevivir a la amputación hay unos bonitos penalizadores dependiendo de la parte amputada en cuestión (¿a que no adivinas que parte amputada de un hombre baja su porcentaje de Seducción?). También puedes morir desangrado, claro. Es en estos momentos (y no antes) cuando los jugadores se dan cuenta de la importancia de tener un porcentaje alto en Primeros Auxilios.

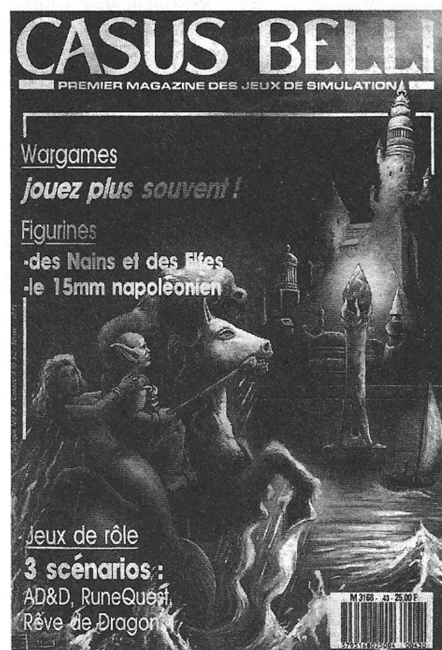
Pero no son los combates los únicos que pueden acabar con la vida de un personaje. También es necesario alimentarse (las conservas para perros son las que tienen más éxito, vete a saber porqué). Saber curar, ya se ha dicho antes, es básico. Y después del combate siempre hay que buscar algo para reponer la gasolina quemada, las municiones gastadas... Los mayores proveedores suelen ser los cadáveres de los vencidos. Pero hay ciertas cosas que no se pueden reponer fácilmente (la munición en particular es un tesoro muy preciado). La búsqueda de tales materiales puede proporcionarte un buen número de argumentos para distintas partidas.

Un factor determinante en la Supervivencia de los habitantes de este mundo es el clima y los desastres naturales. Volcanes, lluvia de ceniza o arena, terremotos... (toda una sección del juego dedicada a ellos). Aunque es un poco triste acabar así con la vida de un personaje, es un método de lo más recomendable y divertido para acabar con jugadores molestos...

Suplementos, Módulos y Material Adicional

y ahora añoras a tu señora,
lo bien que hacía los spaghetti
(Tranquilo, casi estamos en el final de la canción)

Por lo que respecta a suplementos, hasta la fecha, y que yo conozca, han aparecido dos suplementos para el juego de *Bitume*: *Acide Formique* y *Civis Pacem Parabellum.* En el primero Croc (creador del juego) manifiesta su enfado por la múltiple aparición de personajes "rambomaníacos" (textualmente), equipados hasta los dientes de armas y equipo. Para evitar en lo sucesivo la proliferación de tan execrable raza crea un nuevo sistema de equipamiento para los jugadores (sustituyendo el sistema de la "Cesta de la Compra"), en el que



determina ya de salida el equipo con el que contará cada persona en función de la tribu a la que pertenezca. Sólo queda a elección del jugador el material dentro de los estrictos límites impuestos por el nuevo sistema. Así, por ejemplo, un solitario tiene derecho



a tres armas, a elección suya, pero sólo tres. Iguales restricciones se imponen a los Talentos Especiales y Defectos que puede elegir el jugador (y en ciertas tribus algunos de ellos son obligatorios). El suplemento contiene también nuevos defectos (que dejan corta la tabla de locuras de *La Llamada de Cthulhu*), nuevas armas y nuevos vehículos (incluyendo aviones y demás ingenios voladores) con sus respectivas armas y reglas de combate aéreo. El nombre del suplemento se debe a que parte de él se dedica a explicar con pelos y señales la estructura y funcionamiento de la tribu de las Hormigas (hace un pequeño juego de palabras, pues el ácido fórmico es la sustancia urticante que inyectan las hormigas cuando pican).

Civis Pacem Parabellum, con el que se incluyen las pantallas de árbitro que todo juego que se precie ha de tener (y que contienen las habituales tablas de ayuda al máster), proporciona reglas para hacer combates masivos de figuras y maquetas (en plan wargame) en el mundo de *Bitume*. En el nombre de suplemento se vuelve a hacer un juego de palabras, esta vez con el latín y un calibre de armas.

Por lo que hace referencia a módulos, sólo han aparecido dos pequeñas, aunque muy divertidas campañas. *La Compagnie de l'Ombre* (La Compañía de la Sombra) transcurre en un recóndito valle en el que diversas tribus conviven pacíficamente (por una vez y sin que sirva de precedente). Pero una tribu de despiadados saqueadores (La Compañía de la Sombra) amenaza su paz. La misión de los PJs, pertenecientes a una tribu de parias en su mayoría, será la de ganarse la confianza de todas las tribus a través de diversas pruebas. Y cuando lo hayan conseguido llega la batalla final contra los "malos". Me han confesado que la prueba de jugar a fútbol con una tribu de Punks es especialmente divertida, aunque más de un personaje perdió la pierna en el partido. Será porque usaron como pelota una botella de nitroglicerina.

En *Sour le Piste dus Drakkars* (Tras la Pista de los Drakkars) la ciudad de Estrasburgo se ha convertido en el año 2008 en un gigantesco mercado libre (en plan Negociudad de Mad Max III). En él es subastado, como tantos otros, un pequeño muchacho. Los personajes lo rescatarán de las manos de las Amazonas, por encargo de una extraña persona. A partir de ese momento la partida se transforma en una huida desbocada, pues serán perseguidos por diversas tribus (entre las que se incluyen, extrañamente, las Hormigas) y por un solitario muy duro (imposible, diría yo) de pelar. La huida les llevará hasta las mismas puertas de Varsovia. ¿Qué misterio encierra ese inocente niño?. Este segundo módulo incluye unas reglas para la creación (por parte de los PJs que posean ese talento) de armas y municiones. Los resultados no dejan de ser explosivos, sobre todo cuando la cosa no sale bien.

Aparte de los suplementos y módulos antes comentados se puede encontrar en el mercado *Mekanix*, un fanzine mensual francés de juegos de rol que ha publicado diversas aventuras para *Bitume*. No lo puedo comentar, pues no poseo ningún ejemplar (si alguien posee alguno, que me lo diga; se lo cambio por un par de balas). Paradójicamente, *Bitume* es más conocido por sus figuras que no como juego de rol. Las comercializa la compañía francesa *Prince August* y son realmente buenas (su calidad te puede resultar familiar ya que las ha diseñado el mismo equipo encargado de la compañía *Mithril*). Hasta el momento hay unas quince, cada una de ellas representando a un miembro de una tribu distinta. Son distribuidas en España por *Juegos sin Fronteras*. Al parecer, el motivo de que una empresa como *Prince August* se encargara de las figuras de un juego tan "minoritario" como *Bitume* fue porque un miembro de la empresa de figuras conoció a Croc, creador del juego, en una noche de juerga loca. Aquel fue el principio de una gran amistad que se consolidó cuando el diseñador hizo una figura que representaba al autor del juego ataviado como un Angel del Infierno y sobre una moto chooper. De ahí surgió la idea de hacer una serie de figuras del juego. Se puede considerar que Croc es el único creador de juegos de rol que tiene una escultura dedicada (aunque eso sí, algo pequeña). Es una bonita historia. A ver si el próximo homenajeado de tal manera es un diseñador español, Ricard Ibáñez, por ejemplo. Aunque no conozco a nadie que se atreva a hacer una escultura de él (era broma, Ricard, no me pegues).

Conclusión

Y mírate Max, estás hecho una pena (...)

Aunque el juego en sí no lo mencione, es indudable la ambientación de éste en el mundo de Mad Max. El sistema de creación de personajes y de combate es lo suficientemente sencillo como para hacerte pasar un buen rato sin tener que consultar interminables reglas. Para todos los aficionados a Mad Max, y a los juegos de rol en general, se convierte en una pieza imprescindible. Lamentablemente, como ya se ha dicho antes, es muy difícil de encontrar aquí y tendrás que comprarlo por catálogo o acudir a una tienda (francesa) directamente. Con el auge que están alcanzando los juegos de rol en nuestro país es posible que algún empresario se dedique a traducirlo. Mientras tanto, dedícate a jugar en el mundo del asfalto, si puedes encontrarlo, claro.

Agradecimientos y dedicatorias

Una vez más, no puedo acabar un artículo sin dedicárselo a un buen número de gente. No es necesario que lo leas, pero es que en el fondo soy un sentimental. Vamos allá: primero de todo, a las películas de Mad Max (sí, las tres partes) que tantos buenos ratos me han hecho pasar. Al diseñador del juego, Croc, por el valor que tuvo al publicarlo. A Jordi Cabau por su ayuda y el material que me proporcionó (recuerdos a la vieja guardia de Auryn). Y por último a todos los fans de Siniestro Total (entre los que me incluyo), especialmente a Tape y a Karlitox. Y a todos los que me haya olvidado, especialmente a............... (puedes poner tu nombre, de nada).

FICHA TÈCNICA

Nombre del juego:	Bitume.
Nacionalidad:	Francesa.
Autor:	Croc.
Editorial:	Siroz.
Precio:	unas 1.200 pesetas (55 francos al cambio).
Número de jugadores:	2 a 6.
Número de páginas:	50 (más unas tablas resumen al final).
Ambientación:	Futuro post-apocalíptico tipo Mad-Max.

Los jinetes del asfalto

***S**i lo que te gusta es jugar a toda velocidad, sin parar de moverte de un sitio a otro, si has alucinado con las películas de la serie Mad Max, si te encantan los vehículos trucados y las carreras a tumba abierta sobre un asfalto rojo de sangre, este es tu juego.*

por José Vilaseca

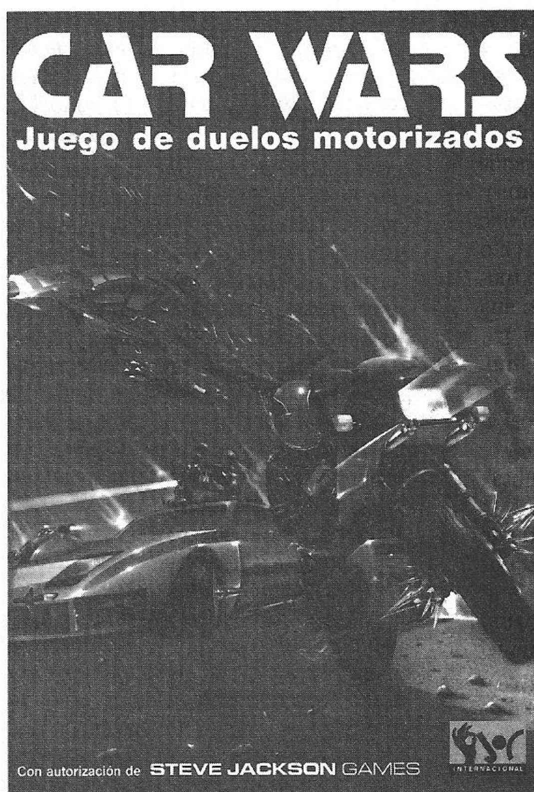
Car Wars es un juego temático, ambientado en un futuro oscuro pero no apocalíptico, donde los vehículos se han convertido en un medio accesible y fácilmente manejable para la defensa y el entretenimiento, así como una mortal arma de saqueo de las bandas organizadas.

Situado en una realidad que ha sufrido decenas de guerras civiles (entre ellas, la más importante, la que desmembraría a Texas, Oklahoma y Louisiana de los Estados Unidos de América) y revoluciones tras una plaga mundial en las cosechas de cereales, *Car Wars* se introduce a sí mismo, explicando detalladamente toda su evolución, desde que tan sólo los coches enfrentaban sus mecánicas y armamentos en los estados de duelos en una versión renovada de las luchas de los torneos artúricos hasta que las motos hicieron su ruidosa aparición en todas las carreteras, las lanchas y los yates volaron sobre las aguas de las costas en busca de presas de su mismo tamaño, y los trailers y los helicópteros se adueñaron de las comunicaciones por vía terrestre y aérea, respectivamente.

Trazada con tiralíneas, la reglamentación de movimientos y combate son casi perfectos, llegando a alcanzar cotas de fidelidad a la realidad tan elevadas (caso de los hovercrafts o aerodeslizadores) que pueden llegar a empalagar al jugador poco detallista.

Salvando el obstáculo que supone conservar las medidas en su original anglosajón (pulgadas, pies, millas...), condensa los dos primeros capítulos (los más importantes:movimiento y lucha) en cuatro tablas, ya que el resto de las reglas están estructuradas de manera que tan sólo es necesario hacer un pequeño resumen si, en una primera lectura, se entiende el objetivo del juego y las bases de la simulación.

Un amplio abanico de maniobras (desde las sencillas derivas y virajes hasta trompos que harían enrojecer de envidia al mismísimo Al Capone, pasando por acciones exclusivas de cada vehículo y ciertos movimientos especiales para los accidentes) comienza a demostrarnos que nos encontramos ante uno de los mejores y más elaborados reglamentos sobre vehículos que en rol hay en el mercado. Nada de medias tintas, ni de esbozos de reglas. En este mundo, quien no sabe conducir su coche, moto, camión o cualquiera que sea el vehículo que se encuentre dominado por los mandos que controla, es sólo el proyecto de un hermoso cadáver.



Todos y cada uno de los detalles están explicados y comentados: accidentes, aceleración, deceleración, colisiones –cinco tipos diferentes–, acodillamiento de remolques, deshechos, obstáculos, climatología y reglas de campo a través para darle más sabor a los enfrentamientos.

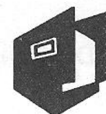
El combate, por su parte, tiene el inconveniente (como el movimiento) de ser uno de los apartados que cuesta más tiempo asimilar. Así, no es extraño que al principio cueste una hora y media simular 20 segundos de movimiento real. Pero este problema se soluciona, sencillamente, jugando. Las cuentas se agilizan y los jugadores no tienen que mirar al libro cuatro veces cada vez que disparan (una para apuntar, otra para impactar, otra más para ver el daño que su arma produce y la última para ver los posibles efectos secundarios, como la fragmentación de los impactos, incendios, posible bonificadores por turno de fuego sostenido...), sino que los solucionan de manera casi mecánica.

El tema de creación de los personajes es un poco más espinoso. Aunque sólo se trata de una pequeña aproximación para convertir el juego de temático a rol, el reglamento tiene ciertas carencias (no existe ninguna habilidad sensorial, se menciona la habilidad de "Tiro con Arco" y no se incluyen arcos en la lista de armas de mano.., ¡ni hay hoja de personaje!), pero ninguna que no sea salvable con un poco de sentido común e imaginación por parte del árbitro y los jugadores.

La creación de los vehículos es extensa pero detallada y, tras una lectura tranquila, deja muy pocos lugares para la duda. Da, como era de esperar, mayor énfasis a los coches y a las motos, concediendo un papel menor a los hovercrafts, barcos, helicópteros, trailers, camiones, autobuses y triciclos, proporcionando algunos apuntes para la creación de motos acuáticas, saltamontes(mezcla entre coche y helicóptero) y varios vehículos de competición (Fórmula 1, Can-Am, Indianapolis, Dragster, Sprint...).

Comentario aparte merecen los capítulos de armas y complementos. La lista de armamento es muy completa y equilibra muy bien elementos como daño producido, munición, efecto, precio, volumen, blindaje y peso.

Desde las ametralladoras convencionales hasta el potentísimo cañón de tanque (su



potencia de fuego es de 8d6+16 puntos de daño, con munición especial, en un juego en el que raramente una posición de blindaje excede de los 30-35 puntos de daño para los coches o 50-70 PD en el caso de trailers y helicópteros), pasando por los torpedos, misiles, cohetes, láseres, generadores de humo, pintura, nubes de fuego, hielo, aceite, aceite ardiendo o pinchos, o rociadores de minas. Para completar este devastador arsenal, un amplio catálogo de diferentes tipos de munición para aumentar más, si cabe, la capacidad ofensiva de nuestro vehículo.

Los accesorios son un verdadero lujo. Algunos guiños al equipamiento de serie de coches (ABS, techo solar, lunas tintadas...) o helicópteros actuales (sistema de palas coaxiales de rotación opuesta en el helicóptero ruso Mil-Mi 28 Havoc, aunque carece de las góndilas para misiles y ametralladores del modelo Mil-Mi 24) hasta la más alta tecnología (Software, sistemas infrarrojos, ciberacoplamientos...), plataformas de cohetes, torretas, amortiguadores, cúpulas, blindaje especial para componentes y un largo surtido de extras.

Y para no perder un segundo y probar el juego nada más llegue a vuestras manos, disponéis de varios escenarios ya preparados: una parada de camiones fortificada, tres planos que componen toda una ciudad sitiada y varios mapas con profundidades (o desniveles verticales) para probar nuestros barcos o todoterrenos. Como complemento básico, varias hojas con los vehículos, algunos personajes y cortinas de humo, pintura y hielo en cómodas láminas que se convertirán en cómodas fichas, si el viento o la respiración de los jugadores lo permiten.

Además, para que tampoco nos entretengamos en montar nuestros vehículos, hay una extensa lista de modelos preparados para jugar. Sólo una recomendación, podéis encontrar con facilidad erratas en su peso y precio, así que revisadlos antes que nada.

En líneas generales, nos encontramos ante un juego que incita a ser jugado y a sacar todo lo bueno (que no es poco, ni mucho menos) que lleva dentro de sí. Además, es un excelente reglamento para cualquier juego de rol que necesite de un uso realista y espectacular a la vez de cualquier clase de vehículos.

Si el rugido de los motores es música para vuestros oídos, si estimáis más el aroma del neumático quemado que el perfume de vuestra chica y si la velocidad límite es la droga sana de vuestra adrenalina, no lo penséis ni un momento: *Car Wars* es vuestro juego. ◆

Mad Max, el guerrero de la carretera Una adaptación para el mundo *Car Wars*

En el futuro, cuando la destrucción nuclear ha conducido a las naciones a una estrepitosa desaparición, donde el derecho a la supervivencia se gana o se pierde en los vastos yermos que antaño eran fértiles prados y toda ley y toda justicia han sido devoradas por el infernal Caos que amenaza con la absoluta destrucción de la Humanidad, sólo los más duros sobreviven.

Los más rudos y los más crueles viven y disfrutan del Armagedón en que se ha convertido la existencia en el planeta "Azul" gracias a la vil explotación a la que someten a los débiles, mujeres, niños y ancianos.

Los escasos núcleos de resistencia alrededor de lugares no contaminados o generadores energéticos van cayendo lentamente ante el asedio de bandas organizadas de salteadores motorizados que desean extender su dominio por toda la inmensidad de la nada...

Pocos son los que se atreven a plantar cara a estos desalmados, y menos aún los que salen vivos de estos enfrentamientos. Y sólo uno es capaz de contar sus victorias por decenas: el es Mad Max.

Sí, el loco Max, que perdió su cordura y se hizo amante de la carretera cuando una pandilla de estos motoristas que ahora combate acabó con la vida de su esposa y su hijo, aplastándolos bajo los neumáticos de sus potentes máquinas y dejándolos agonizar, desangrándose en el asfalto.

Ahora él es la única justicia que puede actuar sobre el Mal que oprime los últimos vestigios de civilización.

Protagonista de tres films, Mad Max (encarnado por el actor australiano Mel Gibson, que saltó a la fama gracias a este rol de policía que comienza a aplicar su dura ley en la autopista tras el asesinato de su familia) fue uno de los escasos personajes que destacó en la cosecha de cintas que, tras el éxito del crítico "El día después", reflejaban la destrozada vida en el planeta tras una catástrofe nuclear, donde grupos armados, mutantes y cyborgs intentaban hacer suyos los escasos bienes que todavía no se habían convertido en polvo.

Ahora, más allá de la Cúpula del Trueno, Max continua su particular calvario en la superficie de un planeta llamado Tierra...

Características de Mad Max

Es el último justiciero de la desolada Tierra, un llanero solitario que monta un particular "Silver" de cuatro ruedas...

Artillero	+3.
Conductor	+3.
Motorista	0 (básico).
Pistolero	+2.
Correr	0 (básico).
Trepar	0 (básico).
Mecánica	+3.
Conocimiento local	+2.
Artes marciales	+1.

Equipo: Blindaje personal standard, EDC (escopeta de dos cañones), PP (pistola pesada), PL (pistola ligera).

FICHA TÉCNICA

Título:	Car Wars, juego de duelos motorizados.
Editorial:	JOC Internacional, con licencia de Steve Jackson Games.
Autores:	Chad Irby y Steve Jackson.
Traducción:	Juan Ignacio Sánchez.
Portada:	John Dismukes.
Formato:	21 x 30 cms., 159 páginas, tapa dura.
Contenido:	Libro de reglas. 300 fichas a todo color. Mapa de la ciudad fortificada de Midville. Mapa de una parada fortificada de camiones del año 2040. Tramos de carreteras (rectos y curvos). 2 plantillas de giros.

A todo esto, ¿dónde están los arcos?

Ayuda para *Car Wars*

Como bien sabréis si habéis leído el artículo anterior, de presentación del Car Wars, en su reglamento se apreciaba una importante errata referente a la habilidad Tiro con Arco. Si tú eras uno de los pobres jugadores que habías elegido esta habilidad para tu personaje y hasta ahora no has podido utilizarla, tranquilo porque ahora te ofrecemos una ayudita para que veas cumplido tu sueño de convertirte en el Guillermo Tell de la autopista.

por José Vilaseca

En el reglamento de la edición española de *Car Wars* se incluye entre las habilidades del personaje para sus posibles usos en una partida de rol la de Tiro con Arco. Muchos de los puntillosos se habrán dado cuenta de que, aunque se posea dicha capacidad, no se puede disparar con un arco... ¡Simplemente porque no lo hay!.

Este artículo está especialmente dirigido, pues, a todos los pobres jugadores que incluyeron entre las capacidades de sus PJs la habilidad de Tiro con Arco y todavía andan perdidos por el libro de reglas buscando algo que disparar. Asimismo, añadiremos algún que otro detalle al mapa del equipo que, la verdad, se nota algo falto de complementos cartográficos.

Apuntar y disparar con un arco o ballesta

Para usar un arco son necesarios dos turnos de disparos, el primero para colocar la flecha sobre el arma (sacarla del carcaj/ elegirla de las que tenemos entre las manos y ponerla en los soportes) y el segundo para tensar la cuerda y disparar. Se pueden usar turnos de disparo adicionales para buscar mayor precisión. Cada segundo por encima de los dos obligatorios que el arquero pase apuntando a su objetivo, tendrá un +1 a su tirada de impacto, hasta un máximo de 3 segundos.

Cualquier conductor de coche/camión/ hovercraft/barco que se decida a usar su arco, deberá restar 1 a la tirada de impacto por tener que tensarlo lateralmente (verticalmente es imposible). Un motorista (se usen o no las reglas opcionales de carga) no puede disparar un arco, ya que dejaría de dominar los mandos y debería ir a la Tabla de Accidente 1 con un +4, como si estuviera inconsciente o herido.

Para disparar una ballesta se necesita tan sólo 1 turno de disparo y otro para cargarla (en cualquier instante). Al igual que en el caso del arco, se pueden usar turnos de disparo adicionales para aumentar las posibilidades de acierto.

Usar un arco dentro de un coche/camión/ hovercraft/barco supone una D3, y cargar una ballesta D1, D3 para una moto. Una moto sí puede disparar y cargar una ballesta, por ser más fáciles de disparar y cargar que el arco.

Cada punto por encima de la habilidad básica de Tiro con Arco indica una mejora en las penalizaciones de distancia, 4 por cada punto. Por lo tanto, un tirador +2 tiraría sin penalización desde 4,01 hasta 11,99 , con penalización de -1 desde 12 a 15,99, de -2 desde 16 a 19,99...

Lista de armas

Arma	*Abrev.*	*EGs.*	*T/I*	*Coste*	*Clase*	*Peso*
Arco	Ar	2	8	100	Dos manos	3 kg
Arco de competición	Ar.c	3	7	275	Dos manos	5 kg
Pistola ballesta	Pb	1	8	55	Una mano	1 kg
Rifle ballesta	Rb	2	7	95	Una mano	2 kg
Rifle ballesta de caza	Rb.c	2	6	200	Una mano	3 kg

Munición	*Abrev.*	*EGs.*	*Daño*	*Coste*	*Peso*	*Notas*
Flecha común	F	1/3	1	1	x	a,b
Flecha de caza	Fca	1/3	2	2	x	a,b
Flecha punta explosiva	Fpex	1/2	4	5	0,25 kg	a,d,e
Flecha punta expl.antitanque	Fpexa	1/2	1d+2	8	0,25 kg	a,d,f
Dardo común	D	1/3	1	1	x	a,b
Dardo de caza	Dca	1/3	2	2	x	a,b
Dardo de punta especial	Dpe	1/2	4	4	x	a,c

a– Los EGs (equivalentes de granadas) de dardos y flechas corresponden a sus EGs si se llevan en la mano o en otro lugar que no sea el carcaj.
b– Sólo causa el daño completo a los peatones.
c– Causa el daño completo a peatones y neumáticos y sólo 2 impactos al resto de los componentes del vehículo.
d– Causa el daño completo a los vehículos.
e– Su Modificador de Incendios es 1.
f– Su Modificador de Incendios es 2.

Lista de equipo

Carcaj de flechas, 2 EGs, 25 dólares, sin manos, 0,25 kgs. Se coloca en la espalda del Pj (con lo cual no se puede colocar una mochila) y tiene capacidad para 5 EGs de flechas de cualquier clase.

Carcaj de dardos, 1 EGs, 15 dólares, sin manos, 0,25 kgs. Se coloca en la cintura, como si fuera una cartuchera de revólver (por lo cual el Pj puede tener, además, una mochila) y tiene capacidad para 5 EGs de dardos de cualquier clase. Si lo lleva un motorista, cada D mayor que 4 que realice su vehículo deberá lanzar un dado. El resultado serán las flechas que pierde en la desafortunada maniobra (se eligen al azar).

Silenciador, no pesa ni ocupa espacio, sin manos, 15 dólares. Al igual que el silenciador para vehículos (ver pág. 130 del manual), el silenciador para arma de mano impide que el sonido del disparo se escuche a partir de una cierta distancia. Si se dispara en lugar abierto, el sonido no se escuchará a más de 1" de distancia y si es en lugar cerrado, no lo hará a más de 1/2" (esta indicación sólo es útil para lugares como edificios de habitaciones. El interior de una parada de camiones o bajo una gran carpa de circo se consideraría lugar abierto, y un lugar bullicioso, aunque fuera al aire libre, se consideraría cerrado.

Mira telescópica, 1 EG, 0,25 kgs, 350 dólares,sin manos. Sistema de visión para francotirador muy completo. Cada dos turnos que el pistolero pase apuntando a través de la mira, conseguirá un +1 a la tirada de impacto con el arma en cuestión, hasta un máximo de 10 segundos. Usado independientemente del arma (si deja de estar acoplado a ésta, tendrá un volumen de 1 EGs) sirve a modo de prisma o catalejo.

Mira telescópica nocturna, 1 EG, 0,25 Kgs, 500 dólares, sin manos.

Con las mismas bonificaciones que la anterior pero sin penalización por combate nocturno. Su uso en combate diurno no tiene bonificación. Por 250 dólares más (750) se puede conseguir una mira con sistema diferencial diurno/nocturno, con las mismas bonificaciones en combate tanto de día como de noche.

IV Jornadas de Rol

ESTRATEGIA, SIMULACION Y TEMATICOS

Universitat Politècnica de Catalunya

Sábado 12 y Domingo 13 de Marzo 1994
Campus Nord de la UPC



Organiza :

Club de Rol de la
Universitat Politècnica
de Catalunya (CRUPC)
Campus Nord UPC
(Casa del estudiante)
B5·S203
Telf. 4017242
Fax. 4017050

Lugar:

Campus Nord UPC
(al lado del Cuartel
del Bruch)
Metro: Palau Reial L-3
Autobus: 7,74,60,75,
114,63,67,68

Colaboran:

GIGAMESH
CENTRAL DE JOCS
BILLARES SOLER
JUEGOS SIN FRONTERAS
LIDER
ALEA
DRAGON
DOSDEDIEZ
CLUB KRAKEN

Patrocinan:

JUEGOS SIN FRONTERAS
JOC INTERNACIONAL
E.D. ZINCO



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA

EL PINCEL DE MARTA

Aquellos chalados con sus locos cacharros...

El tema del dossier de este número me viene como anillo al dedo. Durante varios meses hemos centrado nuestra atención en el pintado y acabado de figuras de plomo. Ha llegado el momento de que demos un salto hacia otros temas igualmente apasionantes. Hoy nos dedicaremos a los vehículos, a su montaje y a su pintado. Eso sí, sin perder de vista su utilidad para los juegos de rol (y wargames...). Siempre puedes optar por convertir tu vehículo en una pieza de exposición, pero ya no tiene el mismo encanto que si jugamos con él.

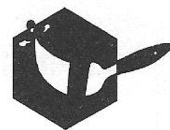
por Salvador Tintoré

Material

Lógicamente, la pieza más importante que necesitamos es el vehículo. Se pueden encontrar en el mercado en forma de los llamados kits de montaje, eso es, sin montar ni pegar. Existen una gran variedad de escalas y modelos disponibles, desde un coche a un tanque, pasando por todo tipo de naves y motos. De elegir el modelo te habrás de ocupar tú (según tus necesidades y posibilidades). El primer problema se plantea a la hora de escoger la escala más proporcionada (ni demasiado grande ni demasiado pequeña) con las figuras que vas a usar. Este problema se resuelve si usas maquetas hechas expresamente para tus figuras (como la casa *Citadel*, que dispone de una gran variedad de vehículos para *Warhammer 40K*, completamente a escala con sus figuras). Pero no siempre es así, por lo tanto habrás de ajustar lo máximo posible la escala del vehículo a la de la figura. Las figuras más usadas en los juegos de rol son las de 25 mm., que representarían 160-170 centímetros reales, aunque cada vez se tiende a utilizar figuras mayores (actualmente suelen medir unos 30 mm.). Para complicar aún más las cosas, los vehículos usan otro sistema diferente para definir las escalas. La escala de un kit se da en dos números (por ejemplo 1/40), el primero de los cuales refleja los milímetros del vehículo a escala, mientras que el segundo representa los milímetros en la realidad (en el ejemplo cada milímetro de la escala representaría 40 en la realidad). Teniendo en cuenta esto, para una figura de 25-30 mm., lo más apropiado es una escala que oscile entre 1/50 y 1/72, muy difíciles de encontrar en el mercado, aunque no imposibles. La más aconsejable y fácil de encontrar de todas éstas es la 1/48 (espero no haberme equivocado en los cálculos).

Una vez más, podremos usar toda clase de pinturas, tanto acrílicas como de tipo Enamel. Es más, en este caso las segundas (sobre todo si son de la casa *Humbrol*) son muy recomendables, especialmente si estamos pintando un vehículo militar. No hemos de olvidar que, al fin y al cabo, las pinturas *Humbrol* fueron creadas precisamente para esto. Recuerda que, si usas pinturas Enamel tendrás que usar también un disolvente para limpiar los pinceles. Cada casa de pinturas suele comercializar uno, pero si no lo encuentras siempre podrás sustituirlo por acetona o aguarrás, que se venden en todas las droguerías.

En cuanto a los pinceles, aparte de los que ya tengas, necesitarás un pincel plano (de punta cuadrada) para alguna de las técnicas que explicaremos luego. Procura que este pincel, al menos, sea de buena calidad.



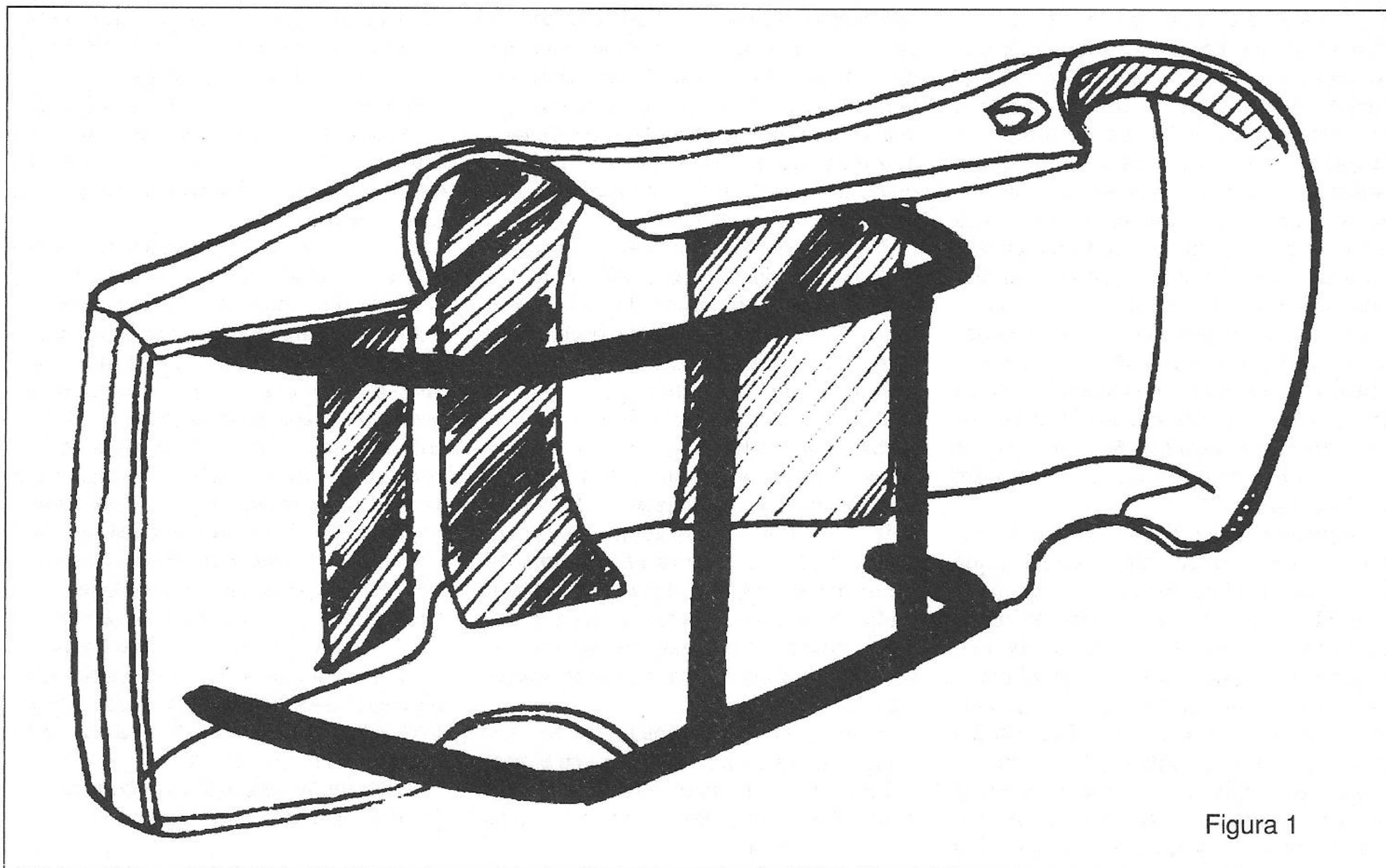


Figura 1

Por lo que hace referencia a las herramientas, necesitaremos, al menos, de un mango de cuchillas (y sus correspondientes hojas), unas limas o papel de lija (de diferentes números) y unos alicates de modelismo (que pueden ser sustituidas por unas pequeñas tijeras de costura). También nos será de gran utilidad, si puedes contar con éste, un minitaladro con piezas de lijar o frisadoras (sí, esas que son redondas). Unos guantes de goma (como los que se usan en cirugía, de venta en cualquier farmacia), un cepillo de dientes (¡¡viejo!!) y jabón corriente de lavar las manos o un detergente completan la lista de herramientas de hoy.

También nos será imprescindible un pegamento de poliestireno (marcas *Fiss* o *Humbrol*, por ejemplo) para piezas grandes y que no estén pintadas. Hemos de tener cuidado al aplicarlo pues contienen disolventes fuertes que pueden dañar piezas pequeñas y la pintura. Los pegamentos de poliestireno se venden en botes de cristal y con un pequeño pincel en la tapa para facilitar su aplicación. Para las piezas pequeñas usaremos un pegamento de cianocrilato (*Cianoceys, Loctite*...) cuyo uso ya debería resultarnos familiar.

Para el pintado de vehículos una "herramienta" muy valiosa y casi imprescindible es el aerógrafo, pero dado su precio (desgraciadamente, no al alcance de todos) y la complejidad de su uso y mantenimiento (yo aún me estoy peleando con el mío) prefiero dedicar todo un artículo posterior (o más) a este instrumento. Mientras tanto nos arreglaremos con lo que tenemos.

Montaje

Al abrir la caja del kit nos encontraremos que las piezas de éste vienen adosadas a una especie de armazón de plástico (llamado "árbol" o bandeja). Lo primero que tenemos que hacer es separar las piezas de este armazón siguiendo las instrucciones, usando para ello las tijeras o alicates, o el mango de las cuchillas. Habremos de tener mucho cuidado en distinguir bien las piezas y no cortarlas por la parte equivocada. Lijaremos y eliminaremos las rebabas (con el papel de lija, las frisadoras o las cuchillas). Una vez pulidas las piezas es importante que practiquemos un poco el montaje del vehículo, siguiendo las instrucciones del kit. Usaremos para sostener las piezas provisionalmente un poco de Blu-tack.

Una vez nos sean familiares las piezas del kit y su colocación, pegaremos éstas. Hay dos cosas importantes que debes recordar. La primera es que las piezas que una vez montadas sean inaccesibles para el pincel deben ser pintadas antes de ser pegadas. La segunda cosa a recordar es que al usar el pegamento de poliestireno deberemos tener mucho cuidado con las piezas pequeñas y con las que ya estén pintadas (por los motivos que antes he comentado) o al acabar nos podremos encontrar con desagradables sorpresas.

Cuando hayamos acabado de pegar las piezas (y asegúrate de que esté seco el pegamento), hemos de lavar todo el vehículo con agua y jabón, frotando con el cepillo y cogiendo la maqueta con los guantes de cirujano (o un paño). Ello sirve para eliminar todos los restos de grasa de tus manos, virutas, plástico, ..., que hayan podido quedar en el vehículo. Si no lo hacemos de esta manera al pintarlo nos encontraremos con extrañas rugosidades en la superficie. Dejaremos que el vehículo se seque al aire libre o cubriéndolo con un paño para que no se llene de polvo. Nunca debes usar un secador para acelerar el secado ya que corres el peligro de fundir la maqueta (y no me preguntes como lo sé, ...).

A la hora de sostener la maqueta no podemos usar los dedos, ya que nos arriesgamos a mancharla. Para aguantarla mientras la pintamos hemos de construir un pequeño armazón que la sostenga. Pode-

mos usar para ello las tiras de plástico de la bandeja que nos hayan sobrado, construyendo una estructura que sostenga la figura por una parte interior que no deba ser pintada, tal como muestra el ejemplo de la ilustración 1. Para pintar el vehículo podemos usar, como siempre, diversas técnicas, muchas de las cuales ya conocemos y no volveré a repetir. Sin embargo, en este caso hemos de conocer y usar algunas técnicas más que explicaré a continuación.

Capa de Imprimación: No es absolutamente necesaria en este caso, y menos si usamos pinturas de tipo Enamel. Sólo es útil si estamos usando pinturas de tipo acrílico. Para la aplicación de esta capa me remito a lo explicado en el artículo del LIDER número 34.

La pintura plana: Es la técnica más sencilla y usada. Es una técnica básica que hemos de dominar para pintar cualquier vehículo y que viene a ser como lo que la capa base era en el pintado de figuras. Usamos para esta técnica el pincel plano aplicando la pintura (procurando no cargarlo demasiado) con todo el ancho del pincel y siguiendo siempre la misma dirección (de arriba a abajo o de izquierda a derecha). Procuraremos no dejar ningún sitio sin pintar, y no pasar nunca dos veces por el mismo punto. En el caso de que nos dejemos algún sitio sin pintar habremos de repasar toda la maqueta de nuevo empezando por el lugar sin pintura. Una vez más, al acabar con esta técnica, esperaremos a que se seque la maqueta antes de dar el siguiente paso (ver la ilustración 2).

Pincel seco: Si queremos usar esta técnica en vehículos hemos de pintar el color base de un tono algo más oscuro. Luego aplicaremos el pincel seco del color de base por todo el vehículo (exceptuando las zonas de sombras). Para el uso de esta técnica (y la mezcla de colores que debe usarse) me vuelvo a remitir al artículo antes citado). También podemos usar el pincel seco para pintar las zonas de luces con un tono algo más claro.

Pincel fresco (o difuminado): Se realiza de la misma manera que el difuminado ya conocido, es decir, aplicando rápidamente tonos de pintura cada vez de un tono más claro y ligeramente diluida.

Pintura "nueva": Esta si que es una técnica que no conocíamos. Se usa para simular la pintura brillante y el encerado que tienen los vehículos nuevos (por ejemplo un deportivo recién comprado). Después de aplicar el color de base hemos de dar una capa del mismo color (o de una tinta del mismo color) mezclada a partes iguales con un barniz brillante (mejor del mismo tipo que la pintura). Cuando quede seco descubriremos que los resultados son realmente "brillantes".

Patinas: Se trata de imitar aquí los desgastes que sufren los vehículos con el paso del tiempo. Para ello podemos usar el llamado "betún de judea", soluble en aguarrás, aunque si no lo encontramos siempre podemos recurrir a la tinta negra convenientemente disuelta según nuestro gusto. Aplicamos el betún (o la tinta) más o menos disuelto sobre la parte deseada usando para ello un pincel viejo. Luego eliminaremos los restos con un trapo ligeramente humedecido en aguarrás.

Oxidos: Para imitar éstos la mejor técnica es la del lavado. Podemos usar diferentes colores (o tintas) más o menos disueltos, aplicándolos directamente sobre la zona deseada.

Barnices: Aquí, más que nunca, se convierten en una parte muy importante del acabado del vehículo. Como ya sabemos podemos aplicarlo con spray o pincel, siendo más recomendable el primero para las maquetas grandes. Es importante que recuerdes que ciertos barnices pueden disolver algunos colores (por ejemplo, el barniz *Humbrol* disuelve todos los tonos metálicos de la misma marca). Los barnices satinados son los más recomendables para aviones, simulación de cuero y madera. Los mates se suelen usar en vehículos militares mientras que los brillantes se reservan para las carrocerías de coches y motos y para detalles que deban tener cierta transparencia (cristales, espejos). Recuerda que los barnices brillantes deben ser cubiertos del polvo mientras se secan.

Adelante, practicad sin miedo y hasta el próximo número. ●

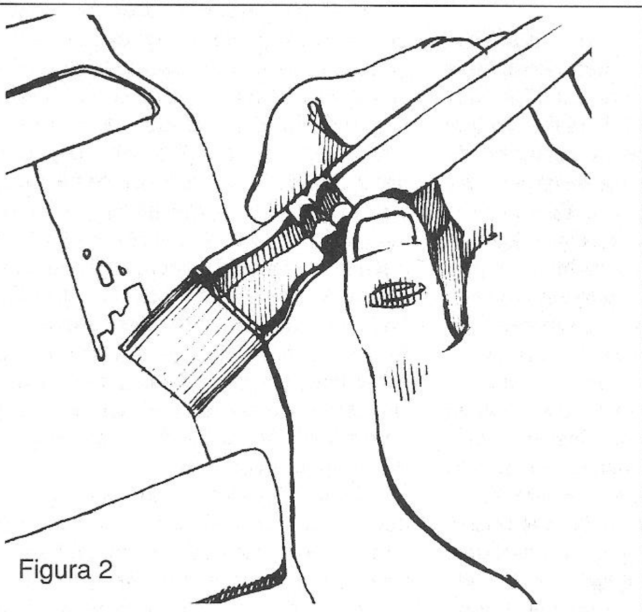


Figura 2

MIDGARD ES UNO DE LOS NUEVE MUNDOS DE LA MITOLOGÍA NÓRDICA

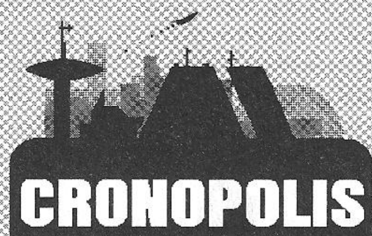
MIDGARD ES EL CENTRO, LA TIERRA, EL AGUA, EL HIELO, EL ACERO, EL FUEGO.

MIDGARD ES EL LUGAR EN EL QUE SE ALCANZA LA GLORIA DEL VALHALLA

EDICIONES CRONOPOLIS PRESENTA:

MIDGARD

AVENTURAS PARA **UNIVERSO** EN LA ERA DE LOS VIKINGOS



Nuevos juegos para tu pantalla

Un número más os informamos de las últimas novedades y tendencias en el mundo de los juegos para PC. Pasadas las navidades, época de derroche y desenfreno en las compras, es interesante estar alerta de las novedades que han llegado al mercado. Mejor será que prestemos atención a los juegos de rol traducidos al castellano y a algunos wargames más que interesantes.

por Juan Francisco Navarro

Parece que por fin las casas importadoras de juegos para ordenador han tomado cierta iniciativa y nos presentan o anuncian como inminentes toda una serie de títulos de interés para los aficionados. Al menos aquellos que tienen en los juegos de rol su campo de interés no deben quejarse. Otra cosa es para quienes buscan en los campos de batalla históricos su fuente de entretenimiento y diversión. El wargame deja fríos todavía a los importadores mayoritarios y hay que buscar entre los establecimientos especializados en juegos de simulación los tan deseados títulos. Pero dejemos a un lado los lamentos y veamos que nos deparan las próximas novedades. Parece que algo comienza a cambiar.

Juegos traducidos

Por fin ha llegado a nuestro país *Space Hulk*, la versión informática de este excelente juego de tablero. Con él nos situamos al mando de una unidad de marines imperiales a la que se asignan diversas misiones que les llevan a enfrentarse a los temibles Genestealers. Dentro de una gigantesca nave espacial abandonada deberemos dirigir a nuestros marines a través de corredores y salas con el peligro oculto tras cualquier recodo, siempre en una tensión constante. La traslación del juego original al ordenador se ha logrado con gran eficacia. El programa tiene unos excelentes gráficos y un sonido que hace merecer la adquisición de una tarjeta para gozar con las voces y gritos desgarradores de nuestros Terminators.

Otro título ahora en español es *Unlimited Adventures*, ya comentado en un reciente artículo de esta misma sección. Toda una sorpresa ver tan pronto en nuestro país este juego que por sus características debe pegar fuerte dentro del mundo del rol. Se trata de un constructor de aventuras de rol basado en la estructura, sistema y gráficos de las juegos de *Advanced Dungeons & Dragons*. El juego permite diseñar tus propios dungeons situando corredores, puertas, trampas, monstruos y tesoros. Puedes diseñar nuevos monstruos o variar las características de los existentes. Todo ello da lugar a una aventura que podrás guardar e intercambiar con otros aficionados que podrán explorar tu recién creado dungeon.

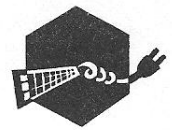
Parece que *SSI*, la prestigiosa marca americana creadora de *Unlimited Adventures*, es una de las pocas marcas especializadas que mantiene un buen flujo de novedades en versión traducida. Ya se nos anuncia un nuevo título casi recién salido en los Estados Unidos: *Stronghold*. En este juego diriges tu propio reino y luchas por llegar a ser Emperador. Para ello controlas tu ejército, impuestos, construcciones y recursos, todo ello en un mundo ambientado, como no, en el juego *Advanced Dungeons & Dragons*. Unos más que excelentes gráficos en tres dimensiones junto a efectos y sonidos digitalizados dan una muy buena apariencia a este juego.

Y aún tenemos más novedades recientes. Otro título de *SSI*, esta vez un wargame en el más puro sentido, *Clash of Steel*, se nos incluye como novedad dentro de los títulos traducidos. El juego nos presenta la posibilidad de dirigir toda la campaña europea de la II Guerra Mundial, tanto en el frente oriental, como el occidental. Con una escala estratégica, viene a representar lo que supone *Hitler Wars* para los juegos de tablero de este mismo tema. Sin duda de gran interés por lo que supone como uno de los pocos wargames traducidos que es posible encontrar, pero queda un poco por detrás de *High Command*, un juego del que más tarde comentaremos algo. De cualquier forma se trata de un título a recomendar.

Juegos de más allá de los mares

Continuaremos dando buenas noticias a los aficionados al wargame. Son varios los títulos aparecidos o de inminente presentación en el mercado americano que no deben pasar desapercibidos.

Dentro de lo que ya comienza a ser un clásico, la serie *V for Victory*, ya está disponible su cuarto título, *Gold, Juno, Sword*. Como ya habréis adivinado se trata de una simulación de los combates en Normandía, pero en este caso en el frente de ataque inglés. Los siempre excelentes gráficos de esta marca continúan siendo su mejor carta de presentación. También se han introducido mejoras en el sistema de juego. Como cualquiera de los otros títulos que le preceden, lo mejor que se puede encontrar en wargame para ordenador. Esta vez con el valor añadido de unos escenarios llenos de color. Varias divisiones acorazadas inglesas enfrentadas a unidades de élite alemanas como la Panzer Lehr harán las delicias de aquellos de vosotros que disfruten con los colosos de acero.



Presentado por esta misma firma, pese a ser un diseño de *Colorado Computer Creation* ahora remozado en su presentación y gráficos, está el antes citado *High Command*. Una simulación de la campaña europea en la II Guerra Mundial en el que el jugador controla todo el potencial económico, militar y político de uno de los bandos en liza. A la espera de la presentación dentro de unos meses de la esperada versión para PC del *Third Reich* de *Avalon Hill*, esta es la mejor opción dentro de su campo.

No muy distante en cuanto a época está *War in Russia*. Hasta el momento poco se conoce de este nuevo título, si es que se trata de algo nuevo. Un juego de Gary Grisgsby que parece más bien una adaptación a los nuevos estándares informáticos del ya casi desaparecido *Second Front*. Toda la campaña de Rusia a nivel estratégico-operativo. Un buen juego siempre que se disponga del tiempo preciso para desarrollarlo. Anuncian un interface mejorado con uso de ratón. Sin duda una buena ayuda.

Pero las últimas noticias que nos llegan de Estados Unidos vienen llenas de interés. Se anuncia para finales del invierno el primer título fruto de la colaboración de dos empresas punteras dentro de su campo. *Avalon Hill*, la conocida editorial de wargames para tablero, que ya contaba con una línea de juegos para ordenador, en colaboración con *Atomic Games*, el equipo de diseño de la serie *V for Victory*, nos presentan su primer trabajo que lleva por título *Operation Crusader*, la lucha en los alrededores de Tobruk en 1941 y una de las más brillantes batallas de Rommel. Esperemos que este sea tan solo el primero de una larga serie de títulos que a la vista del palmarés de sus creadores me atrevo a decir que no defraudarán a ningún aficionado al wargame.

Otra inminente novedad, especialmente por su tema y presentación, es *Fields of Glory*, una simulación de la batalla de Waterloo presentada por *Microprose*.

No se trata de un wargame clásico en el sentido de presentación y rigor histórico, pero supone un buen punto a favor del tema napoleónico, tan poco tratado en el mundo del PC. La presentación y sus gráficos son cuando menos espectaculares, con figuras de soldados, jinetes y piezas de artillería con sus uniformes históricos desplazándose por el campo de batalla. Una buena imagen en un juego que creo que no tardará demasiado en llegar a nuestro país.

Y poco más hay por ahora que contar. Ya se empieza a hablar para dentro de unos meses de títulos como *Harpoon II*, de nuevas campaña para *V for Victory* o de una segunda edición de *Warlords*. De todo ello procuraremos manteneros puntualmente informados. ●

Reglas adicionales para Star Wars

A continuación te presentamos una valiosa ayuda, de inestimable valor en tus travesías por los más oscuros confines de la galaxia. He aquí una concrección a algunos puntos que no quedaron claros en las reglas de este juego, así como algunos descuidos que han sumido a los valientes jugadores en una oscuridad impenetrable incluso para la fuerza. Por suerte, uno de los grandes maestros Jedi se puso en contacto con nosotros para guiarnos en nuestro camino hacia la luz. Se lo agradecemos de todo corazón.

por Alex Fernández

Sistema de interferentes del Ala-A

Uno de los perfiles de misión principales del Ala-A es la defensa de las bases y de naves mercantes contra vehículos de ataque enemigos. Esta es una de las razones por las que los rebeldes equipan al Ala-A con interferentes; pueden desorganizar los sensores de puntería de las naves de ataque enemigas y en consecuencia evitar que disparen con precisión contra el Ala-A y el objetivo que defiende.

A efectos de juego, un piloto que quiera utilizar los sistemas de interferencias contra naves enemigas deberá obtener la tirada de Sensores (habilidad mecánica incluida en la segunda edición), cuya dificultad dependerá del alcance al que se encuentre el objetivo. Si tiene éxito, todas las naves rivales que se hallen dentro del radio de acción se verán afectadas, sufriendo fallos en sus sistemas de puntería que reducen el control de fuego de todas sus armas en 2 dados (aunque éste nunca puede verse reducido por debajo de cero).

Los interferentes del Ala-A son demasiado débiles para hacer efecto en los sensores de las grandes naves, de modo que sólo se ven afectadas las incluidas dentro de la escala de cazas. Obviamente, las interferencias no pueden ser esquivadas (aunque el director puede permitir que la víctima utilice una tirada de Sensores como evasión).

Sistema de interferencia de tiro del Ala-A:
Arco de fuego: Todos.
Habilidad: Sensores.
Control de fuego: 0 D.
Alcance en el espacio (dificultad fácil/moderada/difícil): 1-3/7/15 (en unidades).
6.000/14.000/30.000 (en metros).
Alcance atmosférico: 100-300/700/1500 m.
Daño: -2D al control de fuego de las naves enemigas.

Maniobras especiales en los Ala-Y

Dos grandes motores Koensayr Ion Jet impulsan al Ala-Y a velocidades sublumínicas. Los motores están unidos a cada extremo del ala cruzada, en la parte posterior de la sección central. Cuatro fuertes pilones se extienden detrás de cada motor para sostener discos vectrales en el paso del escape. Los vectrales esparcen y disipan las emisiones calientes del motor para reducir el perfil del Ala-Y en los sensores. Los vectrales también sirven como guías de impulso, reflejando el empuje de los motores. Incluso con los vectrales, la agilidad del Ala-Y es mediocre si se compara con la de otros cazas espaciales. En caso de emergencia, los pilotos pueden cerrar los vectrales para dar la vuelta al empuje de los motores; una acrobacia como ésta sólo funciona una vez, ya que en el proceso quema los vectrales y los pilones que los sostienen.

En las reglas esta acción de cierre de los vectrales no aparece reflejada en los valores de la nave ni se explica como podría aplicarse al juego. En caso de que el piloto de un Ala-Y quiera efectuar una maniobra así deberá declararla antes que las acciones evasivas y hacer una tirada de Pilotaje Naval. Deberá superar una tirada fácil si la nave está intacta, moderada si está ionizada o ha sufrido daño ligero y difícil si ha sufrido daño pesado (dicha tirada no cuenta como uso de habilidad a la hora de reducir los dados de las habilidades por uso múltiple). Si el PJ tiene éxito se beneficiará de duplicar la maniobra en el asalto en que haga la tirada y en el siguiente. Es decir, el código de maniobrabilidad de la nave pasaría de 2D a 4D durante dos rondas. Como contrapartida, tras éstas los vectrales quedan inutilizados al quemarse, con lo que la maniobrabilidad del caza se reduce a 0D+2 (o sea, más 2 puntos) hasta que la sección dañada sea sometida a reparaciones.



Si por el contrario el piloto falla la tirada, sencillamente la maniobra no se produce y el código de maniobrabilidad permanece inalterado. Ahora bien, si la tirada se ha fallado por una diferencia de 10 o más, los vectrales se queman pero el Ala-Y no obtiene ningún beneficio de ello. La maniobrabilidad cae a +2 directamente ("la has hecho buena, Skywalker", Darth Vader dixit).

En el caso de que la maniobrabilidad del Ala-Y que intenta esta maniobra sea diferente a la habitual en este tipo de naves, tras la quema de los vectrales el código de maniobra se reduce en 1D+1, que deberá restarse del total. Un resultado menor que cero debe considerarse cero.

Visores computerizados de los exploradores imperiales

El casco está equipado con un placa de visión macrobinocular internalizada y un despliegue de sensores que permite barrer un área de 180 grados mientras se vuela a ras de suelo. Un computador miniatura analiza a gran velocidad el movimiento, los objetos estacionarios y otros detalles, proporcionando información al explorador mediante la placa de visión del casco. Sin estos sensores, incluso los mejores motoristas se verían en dificultades para maniobrar y guiar la moto a través de bosques, cañones y otros terrenos, mientras se mueven a tal velocidad. El casco también contiene un aparato de respiración internalizado para proteger al explorador a altas velocidades, y computadores que cartografían las áreas que exploran, facilitando un registro continuo de la misión del explorador.

Teóricamente, un casco de estas características tendría que dar alguna ventaja a su usuario, pero esto no aparece en absoluto en el reglamento del juego. Si quiere aplicarse, para mayor realismo, cualquier soldado de asalto explorador que utilice los visores macrobinoculares incorporados a su uniforme, se beneficiará de una bonificación de +1D a la maniobra de su moto al conducirla a través de áreas no cartografiadas por el computador o bien de 1D+2 si viaja por una forma ya mapeada.

Cualquier PJ que quiera utilizar estos visores sin estar familiarizado con su manejo deberá obtener tiradas fáciles de Sensores al inicio de cada ronda bajo pena de tener una penalización de -1D a su habilidad de Pilotaje debido a la confusión. Tras cinco éxitos (que no tienen por qué ser consecutivos) se supone que el PJ ya está familiarizado con el sistema del casco, pudiendo utilizarlo en adelante sin tener que repetir las tiradas de Sensores.

Además, un éxito en una tirada fácil de Programar/Reprogramar Computadores permite acceder a cualquiera de los mapas almacenado por el banco informatizado del casco. La información que pueda obtenerse de dichos mapas queda a discreción del director de juego.

Miras telescópicas

Excepto en el caso de la segunda edición, en *Star Wars* no se ofrece ninguna información sobre visores de tiro o miras que puedan ser utilizados por la infantería, lo cual resulta un tanto extraño en un universo tecnológicamente avanzado. Es por esto que he elaborado algunas directrices que pueden ayudar a subsanar ese pequeño hueco y añadir un poco más de interés al juego.

Para poder beneficiarse del uso de una mira telescópica el tirador debe apuntar durante al menos una ronda, mientras permanece en una posición de disparo estable. Las miras son inútiles a bocajarro, y la mayoría también lo son a corto alcance, ya que acertar a estas distancias no plantea demasiados problemas y el uso de instrumentos de apoyo al tiro se hace entonces innecesario.

Las miras convencionales como las incorporadas en rifles deportivos permiten al tirador obtener una bonificación de +1D en su disparo, a la cual se debe sumar la que habitualmente se obtiene por apuntar durante una ronda, y que también es +1D. Así, un PJ apuntando sin mira sumaría 1D a su tirad de bláster, mientras que si la utiliza sumaría 2D.

Las miras computerizadas, por su parte, ofrecen una mayor precisión y resolución de la imagen, pudiendo presentar una visión digitalizada del blanco e información adicional sobre las condiciones del disparo. Este tipo de miras suele incorporar modificadores de imagen y luz, infrarrojos y telémetro láser. Los más sofisticados permiten fijar el arma sobre el objetivo y visualizar correcciones automáticas de puntería. Tal como se explica en la segunda edición, los macrobinoculares pueden ser adaptados para este fin.

MIRAS

Miras telescópicas: debe apuntarse en posición estable durante al menos una ronda. El bonus ofrecido por la mira debe sumarse al que ya se obtiene por apuntar (+1D).

Tipo	*Características*	*Disponibilidad*	*Coste*
A-Mira convencional	+1D a la tirada de Bláster.	1,P	50
B-Mira computerizada	+3D a la tirada de Bláster.	2,R	150
C-Mira computerizada	+3D a la tirada de Bláster. de precisión(equipada con infrarro jos, etc..) Las penalizaciones que el PJ pueda sufrir por condiciones adversas tales como humo,oscuridad, etc..., se reducen en -3D.	2,X	200
D-Mira computerizada	+4D a la tirada de Bláster. de precisión con sistema corrector (también equipada con infrarrojos, etc...)Debe apuntar al menos durante 3 rondas y sacar un tiro fácil de Sensores o Computadoras (no cuenta como uso de habilidad). Las penalizaciones por oscuridad, etc..., se reducen en -3D. Apuntando durante sólo un asalto ofrece las mismas prestaciones que la mira C.	2,X	450

Fusil de precisión Blas Tech VIII "Némesis"

Es un arma de gran calidad diseñada expresamente para ser utilizada por francotiradores, en situaciones en las que se requiere de un disparo certero y bien colocado o en las que no se pueden permitir errores. El "Némesis" es el arma por excelencia de los tiradores de élite imperiales, pero también es utilizado por algunas fuerzas especiales de seguridad planetaria que se benefician del gran alcance del arma y de su extrema fiabilidad. El Blas Tech VIII ha dado excelentes resultados en operaciones de rescate en las que era imprescindible dejar fuera de combate a los secuestradores sin herir a los rehenes, aunque también ha demostrado su letal eficacia a la hora de asesinar a los personajes políticamente molestos para el poder establecido (si bien en alguna ocasión ha sido un mando imperial quien ha caído abatido por un francotirador rebelde en posesión de esta maravilla tecnológica). El "Némesis" se produce en una cantidad muy limitada y, aparte de los pocos que han sido robados, es imposible encontrarlo fuera de las fuerzas más selectas de seguridad imperial y algunas subsidiarias.

ARMA

Arma: Blas Tech VIII "Némesis".

Tipo: Fusil de alta precisión.

Escala: Personaje.

Habilidad: Bláster.

Alcance corto: 3-100 metros.
medio: 101-300 metros.
largo: 301-1000 metros.

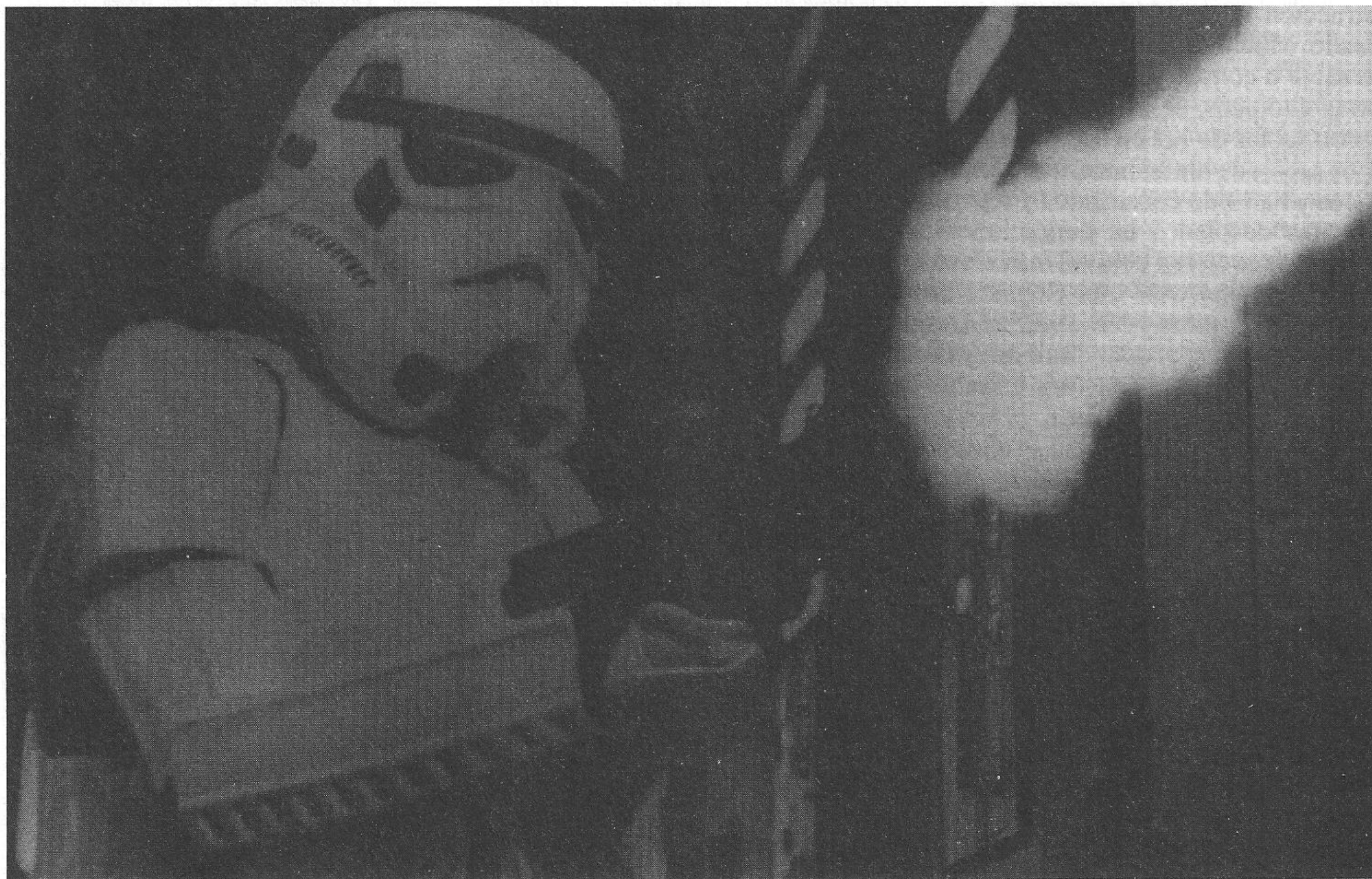
Daño: 4D+2.

Munición: cargador 20 disparos.

Mira: Computerizada de precisión con sistema corrector (ver tabla de miras, D). Puede utilizarse también sin el sistema de corrección (ver misma tabla, C).

Nota: El "Némesis" no se halla a la venta, ni siquiera en el mercado negro, aunque la mira MDP-4 puede obtenerse a través de vías ilegales a un coste mínimo de 450 créditos. Se requiere una tirada moderada de Programar/Reprogramar Computadoras para adaptar el sistema de tiro computerizado a las características del arma a que se acopla el sistema de puntería (recuerda que la MDP-4 está programada para utilizarse con el "Némesis").

Buena parte de la eficiencia de este fusil se debe a su excelente mira de precisión, una Merr-Sonn MDP-4, con dos modos de puntería: el normal y el especial, que da indicaciones al tirador sobre la posición más idónea de tiro, fija el blanco, señala en que dirección debe moverse el arma y verifica que el disparo sea correcto, a costa de una mayor lentitud en el proceso. En cuanto al alcance, es muy superior al normal, aunque el "Némesis" debe sacrificar parte de su potencia en aras de aquel.



Ars Magica

En Castellano

¡Hola!

En primer lugar, las presentaciones. Somos Kerykion, los traductores y editores de **Ars Magica** 3ª edición en castellano. Nos dirigimos a vosotros, los clubs y los jugadores, para que seáis los primeros en recibir la noticia de esta nueva publicación y podáis beneficiaros de la oferta de lanzamiento. Y os preguntaréis ¿por qué nosotros? Pues porque los que formamos Kerykion también somos jugadores y pensamos que nosotros y nuestras asociaciones damos razón de ser a los juegos de rol. Porque los verdaderos especialistas en el tema somos todos nosotros y porque creemos en ello.

En nuestro caso somos fervientes admiradores del juego que os presentamos y queremos que os convirtáis a nuestra religión. Por esta razón lo hemos traducido y hemos cuidado todos los detalles, incluyendo su presentación en tapa dura para que tengáis **Ars Magica** para rato.

Para adquirir vuestro **Ars Magica** 3ª edición rellenad el formulario que aparece al pie de la página y enviádnoslo antes de 15 días. Además recibiréis **GRATIS** las pantallas y las hojas de personaje valoradas en 950 pts. para que podáis jugar al completo. Indicad también si estáis interesados en hacer la reserva del primer suplemento de **Ars Magica, El Jinete de la Tormenta** totalmente revisado y adaptado a la 3ª edición.

No os olvidéis de incluir los datos de vuestro club, ya que a todos los que demuestren ser verdaderos merecedores de pertenecer a la Orden de Hermes, se les hará entrega del acta de fundación de una nueva Alianza -**vuestra propia Alianza**.

Bienvenidos a la Orden de Hermes !



Para cualquier consulta, dirigíos a:

KERYKION S.L.
Pare Bayó, 9
07008-PALMA DE MALLORCA
(Baleares)
Tel./Fax: (971) 27.18.30

Si nos cursas tu pedido antes de 15 días, te regalamos las pantallas y las hojas de personaje. GRATIS

Acuerdate de tus amigos. Haz copias antes de recortar.

BOLETIN DE PEDIDO

☐ SI. Deseo recibir, contra reembolso de 3.950pts. sin ningún otro gasto adicional, la 3ª edición de **ARS MAGICA,** junto con las Pantallas y las Hojas de Personaje **GRATIS.**

☐ También deseo hacer la reserva de **EL JINETE DE LA TORMENTA**, primer suplemento de **ARS MAGICA** en castellano .

DATOS PERSONALES		DATOS DEL CLUB	
Nombre y apellidos		Nombre	
Dirección		Dirección	
Población		Población	
C.P.	Provincia	C.P.	Provincia
Teléfono	Edad	Teléfono	Nº de Socios

FIRMA

CUENTANOS MÁS SOBRE TI

☐ Pertenezco a un Club.
☐ Juego / He jugado a **Ars Magica.**
☐ Tengo la versión inglesa de **Ars Magica**.
Mi personaje de ARS MAGICA es

Nivel de vida: una alternativa a la habilidad de crédito

La hoja de personajes de La Llamada de Cthulhu, como la de un gran número de juegos de rol, está llena de una interminable lista de habilidades muchas de las cuales, para desespero de los másters, son consideradas absolutamente inútiles por los jugadores. Y luego llega ese momento en la aventura en que una tirada de Nadar puede salvar al grupo. Pero claro, nadie sabía nadar. He aquí una alternativa a una de esas habilidades malditas.

por Luis Fernando Giménez

Los Guardianes de los Arcanos solemos quejarnos de que los jugadores, ávidos de gastar sus escasos puntos de experiencia en habilidades "positivas" como Puñetazo, Arma Corta o Vaciar Bolsillos, casi siempre dejan de lado a las cenicientas de las habilidades, que luego pueden venir muy bien durante la aventura o campaña. La Habilidad de Crédito figura en un lugar de honor entre estas cenicientas de que hablamos.

Por tanto, mi experiencia me ha aconsejado eliminar de un plumazo la habilidad de Crédito y sustituirla por otra de carácter bastante distinto a la que llamo Nivel de Vida.

No se trata, en rigor, de una habilidad como las otras, puesto que no es necesario gastar puntos de experiencia para conseguir puntos. No obstante, se parece mucho a ellas en dos aspectos: su puntuación va de 3 a 18 (como si se hubiera generado con 3D6) y permite chequeos de habilidad con el procedimiento normal (multiplicando por cinco para hallar un porcentaje).

Veamos más en detalle el funcionamiento del Nivel de Vida en el juego.

Al comienzo de un escenario o campaña, tras conocer los ingresos anuales que recibe su personaje por su profesión, el jugador declara (sin necesidad de tirar dados) el Nivel de Vida que desea llevar. Luego mira en la tabla de Niveles de Vida la cantidad de dinero que el personaje tiene que gastar (restar de su cuenta corriente) ese año (o campaña) para permitirse llevar el tren de vida a que se aspira.

El gasto anual viene en forma de una tirada de dados. Si se quiere calcular lo que sale el costo del nivel de vida al mes, basta dividir por doce el coste anual (obvio). Si la tirada del Nivel de Vida deja con números rojos la cuenta del personaje, éste no podrá comprar nada (lo que se dice nada) de equipo. Y encima tendrá que afrontar las deudas a los tipos de interés que crea conveniente el Guardián (depende mucho del país, de la familia del personaje, etc...).

Si el personaje ha tirado dados en un nivel de vida exageradamente superior a sus posibilidades, el Guardián puede aplicarle la legislación vigente en el país de su nacionalidad (embargos, pleitos, cárcel). Por ejemplo, puede decidir que cada mes tiene un 25% de posibilidades de que le caiga encima el peso de la ley.

¿Y qué utilidad tiene gastar pasta para llevar un tren de vida elevado? Mucha, amigo Guardián. Veamos algunas interesantes aplicaciones.

Sustitución de la habilidad de crédito

Ahora el personaje ya no tiene que gastar puntos de experiencia en la obsoleta habilidad de Crédito. ¿Que quiere pedir un préstamo?. Nada más fácil: que haga una tirada de Nivel de Vida. Por ejemplo, un personaje con NIV 13 tiene 13x5=65% de posibilidades (tirada mensual) de conseguir un préstamo en su banco. ¿Y cuanto crédito tiene en el banco?. Pues la cantidad equivalente a una tirada de dados en el NIV

Tabla de niveles de vida

Nivel	*Gastos $ Anual*	*Descripción*
3	12 o menos	Vida en plan salvaje. Supervivencia al aire libre. Imposible de llevar en un área civilizada (el personaje no puede comer ni vestir sin ser detenido).
4	3D6 + 10	Vida de vagabundo. Cada semana tiene un 25% de posibilidades de ser arrestado (ley de vagos y maleantes).
5	4D10 + 25	Vida de mendigo. Vive con 3-5$ al mes.
6	3D10 + 60	Vida en plan barato. Se arregla con 6-7$ mensuales.
7	3D10 + 90	Vida en plan barato. Comidas baratas, ropa raída, sin afeitar... Gasta 8-9$ al mes.
8	4D10 + 110	Gasta 10$ al mes. Pobre, pero honrado.
9	6D12 + 150	Vida de clase media baja.
10	5D10 + 220	Vida de clase media-media.
11	3D10 + 270	Vida de clase media desahogada.
12	3D100 + 30	Vida de clase media alta.
13	3D100 + 600	Comienza la clase alta.
14	3D100 + 900	Capitalista, propietario,...
15	1D10 x 1200	Empieza la vida a lo grande: clubes privados, caprichos caros, deportivos, yates, pieles, joyas..., forman parte de lo cotidiano.
16	1D20 x 1200	Vida de ricachón.
17	1D100 x 12.000	Vida de millonario.
18	1D20 x 100.000	Vida de auténtico jeque millonario. Gasta cientos de miles de dólares al mes.



correspondiente: esto es, el banco está dispuesto a prestarle 3D100 x 600$. Por supuesto, al tipo de interés correspondiente a la época y nación.

Modificador para tiradas de persuasión

Si el PJ utiliza sus habilidades interactivas en su "medio natural" (lugares donde es conocido su nivel de vida), el NIV puede dar un interesante modificador a esas tiradas. Yo aplicaría el siguiente baremo:

NIV	*MOD a tiradas de porcentaje*
3	-25
4-5	-20
6-7	-10
8	- 5
9-10	0
11	+ 5
12	+10
13	+15
14	+20
15	+25
16-17	+30
17-18	+35

Por ejemplo, un personaje de NIV 14 es sorprendido junto con otros PJs y un PNJ en un garito de juego ilegal. Entonces intenta utilizar su habilidad de Discusión 20% para convencer al comisario de que no le arreste y le deje marchar. El PJ está en su ciudad de residencia, por tanto aplica su modificador de NIV, esto es +20%. Como además aplica un soborno de 200 pavos (lo que le da un bonus suplementario de +10%), la posibilidad de persuadir a nuestro amigo sube a 50%, lo que no está nada mal.

Modificación de la apariencia del personaje

El NIV implica el atuendo y cuidado de la propia persona. Por tanto, en acciones en las que haga falta imagen (como por ejemplo, seducir), NIV promediará con el atributo de Apariencia.

Por ejemplo, un PJ realmente guapo, APA 16, decide llevar NIV 7, por lo que tiene que ir con ropa usada, sin afeitar, calcetines con tomateras...En un momento dado, necesita seducir a una linda muchacha (APA 15) con sanos propósitos (es decir, necesidades de la misión). En principio, su habilidad de seducir es 11 (media entre 16 y 7), lo que da un 55%.

Un Guardián con ganas de complicarse la vida aplicaría un modificador según la distancia de Nivel de Vida. Supongamos que la chica es una burguesita de NIV 12. Como hay cinco niveles de diferencia, podríamos aplicar un -25% a las aspiraciones de nuestro amigo. Bien, esto quiere decir que entre las chicas de la clase media alta hay aún un 30% de chicas dispuestas a enamorarse sin que les importe el dinero. ¡Ah, el amor!.

Posesión de equipo

El NIV puede servir para responder a cuestiones como:

- Jugador: Bien, se supone que mi personaje, que es Profesor de Universidad, tendrá su chalecito en la costa y un deportivo. ¿Puede permitírselo, verdad?. En la costa este se paga bien a los profesores.
- Guardián: Desde luego. ¿Cual has dicho que era tu Nivel de Vida para esta aventura?
- Jugador: ¡Glub!. Diez.
- Guardián: Bueno, creo que un 50% de posibilidades de que poseas alguna de esas cosas podría estar bien. Pero como un deportivo es un artículo demasiado lujoso para un profe, es justo aplicar un modificador de -25%. Hala, tira.

La cuestión espinosa es: ¿cuantas tiradas de "posesión de equipo" podemos permitir? ¿Y con qué frecuencia?.

En mi opinión, hay tres cosas fundamentales de equipo que un PJ puede reclamar como posesiones anteriores a la aventura: vehículos, bienes inmuebles y equipo profesional. Las armas deben considerarse equipo profesional, y sólo podrán reclamarse en calidad de equipo adquirido por profesionales como Militar o Detective.

Como regla básica, podríamos conceder que a partir de NIV 10 hay un 10% acumulativo de poseer de entrada algún vehículo (más vehículos y más lujosos a partir de NIV 15), y también otro 10% de poseer casa propia (un personaje de NIV 18 debería poseer al menos un palacio o un castillo, así como extensas propiedades).

De todos modos, este es un aspecto muy difícil de tratar con coherencia y rigurosidad, y no queda en muchos casos más remedio que apelar al famoso "sentido común" del Guardián (cosa que a mi, cuando voy de jugador, no me suele hacer demasiada gracia).

Prerrogativas de clase

El NIV da ciertas prerrogativas, y podríamos decir en este último apartado que la gente con bajo NIV también puede tener sus ventajas. El NIV puede ser admitido como un baremo para determinar el tipo de gente con que se codea el personaje. Por ejemplo, un PJ con NIV 10 tiene menos posibilidades de encontrar contactos en los bajos fondos que un PJ con NIV 7. Bueno, a menos que el PJ con NIV 10 sea Gángster de profesión.

En términos prácticos, el modificador de NIV que hemos aplicado para tiradas de persuasión puede aplicarse en las tiradas de Suerte para buscar determinada información o equipo en determinados sectores de la población. Por ejemplo, determinados clubes privados no aceptarían la entrada de gente con un NIV menor de 14. Y la gente de determinados bares de los bajos fondos desconfiará automáticamente de todo sujeto que se acerque allí haciendo ostentación de su NIV 10 o mayor.

Esto nos enseña que si un personaje quiere hacerse pasar por alguien de mayor o menor Nivel de Vida, debería hacer uso de sus habilidades de Camuflaje-disfraz (para no "cantar" con la ropa), de Psicología (para conocer las reacciones de la gente de otro Nivel de Vida que el propio) y de Lengua (para no descubrirse por la forma de hablar).

Nada es tan fácil como parece, amigo. ●

MODULOS

P E N D R A G O N

Aventura del Ciervo blanco

Este es un módulo para Pendragon que pretender incidir en los aspectos más oníricos del universo artúrico. Convendría que el grupo contara, al menos, con un caballero caballeresco y con uno romántico. El director de juego debe poner el énfasis en la ambientación. Aunque el módulo puede ser bueno para jugarse suelto, los mejores resultados los ofrece si sirve de inicio para una campaña, ya que el castillo de la aventura puede ser tan sólo uno de los enclaves malditos de toda la región.

por Mar Calpena

Los personajes deben hallarse en los lindes de un bosque. En un momento dado, uno de ellos oirá unos sonidos extraños, semejantes a quejidos, pero más melodiosos. Cuando los PJs se adentren (esperemos) en el bosque, verán un caminito que lo atraviesa y, a lo lejos, un castillo. Un ciervo blanco pasará corriendo por el camino, y hagan lo que hagan los PJs, no lo podrán alcanzar (de todas formas no lo perderán de vista, porque lo que el ciervo pretende en realidad es que lo sigan al castillo). Una vez lleguen allí verán que aunque el castillo no parece muy antiguo, está abandonado. El ciervo los conducirá sala por sala hasta una habitación. En el centro hay un caballero que parece dormido o inconsciente sobre una cama. A la cama hay atados tres caballos de fuego que impiden que nadie pueda acercarse (puntos de daño por un tubo a cualquier ingenuo que lo intente, más una buena quemadura). El ciervo hablará: "Yo soy Mariette, antigua señora de este castillo y sufro ahora esta forma animal por negarme a la alianza con Dios. Mi hermano, al que veis dormido en el lecho, y yo, heredamos este castillo siendo muy jóvenes. Fue esta inexperiencia la que nos llevó a la ambición y a la crueldad. Pero el clérigo que nos condenó a este suplicio nos advirtió de que llegaría un día, pasados siete años de estar en este estado en que podríamos liberarnos. Ahora ya no queda nada de nuestra antigua soberbia, y lo único que deseamos es que vuelvan nuestros antiguos vasallos y recobrar la forma humana. El clérigo dejó tres adivinanzas para nuestros salvadores. Ayudadnos, por favor..."

La primera adivinanza dice "La fruta dorada del jardín conseguirá quién el todo armonice con la diversidad". Mariette sugerirá mirar en el jardín del castillo, dónde ella no se puede aventurar porque según afirma "una luz le ciega". Si Mariette les acompaña, en los límites del jardín empezará a quejarse de la luz, que en realidad no es más que un leve brillo. Se trata de una manzana dorada que pende de un sauce llorón. Cualquiera que intente una tirada de trepar recibirá 4 puntos de daño por cortesía de las abejas que guardan la fruta. Entonces caerá en un ensueño triste (-12 al rasgo de enérgico) donde oirá una extraña canción que suena un tanto estridente. Luego, despertará. La prueba consiste en componer y tocar un contraritmo para la canción del enjambre (tiradillas para lucirse en esas habilidades que nadie quiere coger). No hay otra manera de acercarse a la fruta, ya que el humo no dispersa a las abejas de este tipo (son mágicas, oye).

El contraritmo hará que las abejas tomen forma humana y bajen la fruta hasta los pies del PJ que estuviera tocando. Entonces se dispersarán. Cuando los PJs vuelva con la manzana de marras, Mariette les dirá la siguiente adivinanza: "La paciencia y el estudio son la llave que abre todas las puertas, incluso la del fondo del lago". Cerca del castillo hay un estanque. Por mucho que los personajes busquen, lo que es puertas, no van a encontrar ninguna.

Pero si pasan un día entero observando las superficie del lago (y una tirada de reconocer), verán una llave que asciende hasta la superficie con el último rayo del sol. Entonces el lago se hará mucho menos profundo y será posible alcanzar la llave a pie. Esperemos que los caballeros no vayan con cota porque esto solo durará unos treinta segundos antes de que todo vuelva a su estado normal. La llave está en realidad en el fondo del estanque y no se puede alcanzar buceando. Lo único que se puede hacer es tener paciencia y el caballo preparado para llegar a la llave (y si acaso, ponerle un flotador al bicho).

Llave en mano, los tres caballos dorados que guardan al señor del castillo se convertirán en tres caballeros del tipo "maquina de matar". En realidad, no están hay para atacar a los PJs. Al menos, no hasta que Mariette diga la tercera adivinanza: "Quién todo lo ofrezca, todo lo ganará. Quién la falsa vida pierda, la verdadera vida dará". Acto seguido, los caballeros guardianes exigirán un sacrificio a cambio de la vida del durmiente. Un torneo o lucha de cualquier tipo mostrará que son inmunes a las armas y que pueden, en cambio hacerle bastante pupa a cualquier PJ (¿o es que está Lancelot en tu grupo?). Administra aquí los puntos de daño de manera controlada, ya que los guardia-





nes sólo están haciendo una exhibición de fuerza. Cuando, al fin, algún PJ ofrezca su vida, exige tiradas de los rasgos de confiado, generoso y valiente (que uno no va ofreciéndose para que lo maten cada día...) Cuando las pase alguien y las enormes hachas de los guardianes vayan a cortarle la cabeza, estos se convertirán en cenizas y el caballero durmiente volverá a la vida. Mariette se convertirá, además, en una dama bellísima. Los sirvientes y los muebles del castillo aparecerán de la nada.

Recompensas

30 puntos de gloria para cada uno que entienda las adivinanzas.
10 puntos por tirada de habilidad superada.
100 puntos por prueba superada (a repartir, si hace falta)
150 por ofrecerse a pasar la última prueba.
300 por ser quién pase la última prueba.

Consecuencias

1. Variante sentimental con happy end. Mariette y su hermano pueden ofrecerse como cónyuges para cualquiera de los jugadores/as. Son ricos y poderosos, así es que se trata de un buen partido.

2.Variante a lo paranoia.Mariette y su hermano han mentido y ahora que están libres van a perseguir a los PJs (quienes serán además perseguidos por el clérigo que les hechizó). ◆

P A R A N O I A

Cazarobots II: Misión Gloriosa

Es posible que en el futuro el mejor amigo del hombre deje de ser el perro, para pasar a serlo las máquinas. Sin embargo, este no es el caso de Paranoia, donde el Ordenador disfruta aniquilando clones a los jugadores. Lo único que faltaba para completar este negro panorama era que unos cuantos robots se estropeasen y empezaran su cacería particular de humanos.

por Josep Sala

Consideraciones generales

1. *Esta aventura tiene credencial ultravioleta.* Si eres de CS Morado o inferior y la lees, por favor, dirígete al centro de exterminio más cercano.

2. Amigo Máster, en el complemento *Paranoia Aguda* aparece una aventura titulada Cazarobots, que no tiene ninguna relación con esta.

3. Cuando crees los personajes de los jugadores, haz que uno sea del Corpore Metal y otro un psiónico con el poder de Empatía Mecánica. Los resultados pueden ser muy curiosos.

Argumento del juego

Los del Corpore Metal iniciaron su campaña de destruir a los humanos en el sector VIA. Para ello, destruyeron los Circuitos Asimov de algunos robots y los influyeron para que destruyesen a las personas.

El Ordenador, en su infinita sabiduría, notó que la población de ese sector decrecía muy rápidamente, y que, según testimonios, la culpa era de unos robots asesinos.

Un Alto Programador de la SS de los Románticos sabía que en la Antigua Era había cuatro hombres que cazaban fantasmas(¿?) con extrañas armas que no dañaban a las víctimas. Presentó el proyecto al Ordenador, encargó los utensilios al SID y...

Inicio para los jugadores

"Ciudadanos, el Ordenador os reclama para una misión muy urgente. Y secreta. Pero nada peligrosa. De verdad. Presentaos a la Oficina de Instrucción de vuestro sector. Pero ya. Supongo que sabréis lo que pasa a los que desobedecen las órdenes del Ordenador, ¿no?".

Supongo que no hará falta preguntarle a los jugadores que quieren hacer.

En la Oficina les recibirá un tal JORDIP-I-JOL que, rodeado de varios guardias del SSI de CS Verde con riflelásers, explicará la misión: *"Habéis sido asignados para combatir a los robots Frankenstein del complejo. A partir de ahora os llamaréis Cazarobots Id a las oficinas del SID de este mismo sector. Gracias"*. El instructor se va y quedan en la habitación los PJs y los guardias, que no dudarán en sacarlos con la fuerza si no se marchan pronto (30 segundos reales).

Las experimentales oficinas del SID

Describe unas oficinas frías, húmedas, tétricas, con miles de mesas y artilugios extraños sobre ellas. No te olvides de decir que en un rincón hay un cajón con la inscripción CAZAROBOTS.

Si quieren coger algún artilugio o abrir el cajón, sonará una alarma y aparecerán guardias del SSI. Los apresarán por ladrones. Y ser ladrón se castiga con unos 150 PT. Nuevos clones para todos.

Si esperan aparecerá MICHAEL-V-FOX, quien les hará entrega del material siguiente:

1. 6 cañones gauss con efecto prisión: disparan un rayo que aprisiona a los robots y no les deja moverse.
2. 60 trampas: una vez atrapado el robot, se mete dentro de una y ya no estorba más.
3. 1 detector de metales: Lástima que en el complejo Alfa haya metal por todas partes y su alarma suene constantemente.
4. 1 detector de robots Frankenstein: alcance, 10 metros.
5. 6 comunicadores modelo I.
6. 1 emulador empático: no sirve para nada.

MICHAEL-V-FOX les sermoneará: *"Recordad que no debéis dañar el valioso equipo del Ordenador, y eso incluye los robots que debéis combatir.*

Nosotros, los inventores del SID, hemos creado un sistema por el que podréis atrapar a los robots con los cañones y luego meterlos en las trampas para su posterior estudio. Por cierto, a vuestra disposición está un autocoche aparcado fuera de las oficinas. Su piloto automático os llevará al cuartel general, donde recibiréis las llamadas".

MICHAEL-V se despedirá. Vamos al cuartel general.

El cuartel general, primera misión

Llegados al cuartel general, haz que exploren un poco. Hay las siguientes habitaciones:

1. Estancia central: aquí recibirán las llamadas. Hay una mesa y varios comunicadores.
2. Habitaciones: camas y un armario empotrado.
3. WC
4. Sala del contenedor: hay una gran máquina.

Una vez se hayan hartado de explorar, RIIIIIIIING, sonará la alarma. El comunicador informará que un robomédico defectuoso está actuando en la zona ECS.

Tal robomédico será cazado fácilmente, por lo que no nos alargamos mucho. Ah, ataca con sus brazos (5 de daño) y puede anestesiar (habilidad 9).

Una vez hayan vuelto al cuartel general, asciéndelos a CS Naranja. Dales créditos. Desarrolla sus habilidades. Porque lo mejor ni ha empezado.



La robofregona asesina

Cuando vuelven al cuartel general todo parece estar en orden. Una robofregona limpia cuidadosamente el local. Si un PJ lleva encendido el detector de robots Frankenstein, notará que la robofregona tiene la intención de eliminarlos. Que la atrapen sin más problemas.

Pero si no, el robot se lanzará contra uno de ellos. Ataca con sus cepillos (4 de daño), y además tira chorros de (1d4):
1. Agua: sin problemas.
2. Agua con jabón: -1 en el siguiente turno.
3. Lejía: aturdido.
4. Salfumán: herido.

El extraño sector NGF

El comunicador ordena a los PJs que se dirijan al sector NGF, donde una robomascota está atacando a la población.

El piloto automático del coche informará amablemente de que dicho sector está restringido a CS Azul.

Si los PJ entran en dicho sector con sus ropas naranjas...

¡TRAICIÓN!, nuevos clones.

Si piden ayuda al Ordenador, éste les dará un permiso especial. ¡Ah!, que también pidan ropas azules, porque si no ved el párrafo anterior.

En todo caso, si entran, se encontrarán una robomascota similar a un perro lobo. Hace 9 de daño con sus dientes y tiene una armadura T3.

Que vuelvan al cuartel general cuando acaben con el robochucho.

Y por fin, el sector VIA

El ordenador dice:*"Felicidades, os asciendo a CS Amarillo. Además, tengo la misión definitiva para vosotros. Dirigíos al sector VIA y eliminad a los robots"*.

Dicho sector está lleno de cuerpos de esclarecedores muertos. Robots que hay:

Tipo de robot	*Nº*	*Daño*	*Capacidades*
Robomaquillador	1	3	Maquillar con ácido sulfúrico-9
Robomédico	2	6	Anestesiar-11
Robomecánico	2	8	Llave inglesa -12
Robomascota	1	1	Avisar a todos robots-12
Robosoldado	5	11	Láser-14

Si sobreviven, cosa que dudamos, el Ordenador los ascenderá a todos a CS Azul, pero antes pedirá un favor: que inserten las trampas en la unidad contenedora.

Lástima que dicha unidad explote.... Pero es que esto es (repetid conmigo):

!!!PARANOIA¡¡¡



LA LLAMADA DE CTHULHU

La Cruz en llamas

Os ofrecemos a continuación un buen módulo para los amantes del terror lovecraftiano, en el que se mezclan por igual Mitos y racismo. Es una aventura que transcurre en el "sur profundo" de los Estados Unidos. Lástima que por su excepcional extensión os la tengamos que ofrecer en dos partes. Sin embargo, os aseguramos que vale la pena.

por Carlos Garcías

Este escenario puede iniciarse de dos maneras. La primera puede ser buscando a alguien que pueda quitar el Mal de Ojo que algún investigador haya podido ganar en el escenario *La Maldición Milenaria*. En este caso los investigadores deben primero encontrar al sacerdote católico William H. Marrinan, el cual será secuestrado. La segunda forma de empezar el escenario es simplemente investigar el secuestro, aunque el Guardián siempre es libre de idear cualquier otra excusa.

Información para los investigadores

Opción A: Si en el escenario *La Maldición Milenaria* alguno de los investigadores fue víctima del Mal de Ojo, es probable que él y sus compañeros busquen a alguien capaz de curarlo.

En los Estados Unidos el hombre más adecuado para realizar cualquier exorcismo es el padre William H. Marrinan, sacerdote católico de Boston. Si algún investigador es sacerdote o tiene algún cargo en cualquier congregación cristiana inmediatamente recordará al Padre Marrinan, el cual realizó hace 10 años un exorcismo en extremo difícil. Además, es un exorcista reconocido como tal en el Vaticano, lo cual le da bastante credibilidad.

Otra manera de saber de él es buscando en cualquier buena hemeroteca noticias relacionadas con exorcismos y mal de ojo. Con una tirada de Buscar Libros se hallará la noticia del exorcismo antes mencionado. Al parecer durante un periodo en el cual el padre Marrinan estuvo como misionero en Africa expulsó a un demonio que había poseido al jefe de una tribu. Esta expulsión le llevó varias semanas.

Por último, si los investigadores se ponen en contacto con miembros de la Iglesia (cosa que deberán hacer de todos modos), también serán informados de las habilidades del padre Marrinan.

En cualquier caso, los investigadores deben conseguir hablar primero con John S. Stone, sacerdote de Boston y amigo de Marrinan, al que serán enviados para encontrar a éste.

Finalmente, los investigadores conseguirán hablar con el padre Marrinan, el cual accederá gustoso a ayudarles. Sin embargo, la noche antes de la cita uno de los investigadores recibirá la angustiosa llamada del padre Stone: el padre Marrinan ha sido secuestrado.

Opción B: Bien por ser miembro de la Iglesia, bien por haberlo leído en el periódico o bien por ser un periodista encargado de la noticia, lo cierto es que algún investigador se entera de que el padre William H. Marrinan ha sido secuestrado. El sacerdote es conocido en círculos eclesiásticos por haber realizado un exorcismo bastante complicado hace 10 años en Africa. La persona que informó a la policía del secuestro fue el padre John S. Stone, amigo del secuestrado, el cual agradecería cualquier colaboración.

Información para el Guardián

En 1923, uno de los momentos de máximo auge del Ku Klux Klan, el padre Marrinan estuvo como sacerdote en Greenville (Mississippi), donde tuvo sus más y sus menos con la población blanca de la ciudad por confraternizar con la población negra. Esto le grangeó la enemistad de las autoridades locales, aunque algunas autoridades no tuviesen cargo político alguno, y ahora han decidido vengarse.

Pero lo más grave es que los miembros del Ku Klux Klan que lo han secuestrado son adoradores de Shub-Niggurath, y frecuentemente secuestran negros para sacrificarlos. Y ese es el destino que sufrirá el padre Marrinan, si los investigadores no lo remedian.

Los sectarios pretenden llamar a Shub-Niggurath para que arrase una aldea en la que viven unos 400 negros. Si los investigadores no lo impiden, la llamada se realizará un mes después del secuestro.

Para poder realizar la convocatoria deben secuestrar a cuatro personas (una de ellas es el padre Marrinan) y sacrificarlas en el altar ya consagrado que tienen en los pantanos de Louisiana. No hay ningún peligro de que alguien lo encuentre, ya que en la zona hay un Retoño Oscuro, convocado por los sectarios, que impide que los curiosos que lleguen a la zona se vayan.

Hay que tener en cuenta que para convocar a un Retoño Oscuro o para llamar a Shub-Niggurath debe haber luna nueva, lo cual sucede más o menos la cuarta semana de cada mes (aunque lo mejor es intentar conseguir un almanaque o calcular exactamente la fase lunar teniendo en cuenta que una lunación completa son 29 días y medio).

El lugar de los hechos

El padre Marrinan fue secuestrado sobre las nueve de la noche en su casa, situada a pocas manzanas de su iglesia. En el momento del secuestro se encontraba en su casa la criada, que se disponía a marcharse.

Según las declaraciones de la sirvienta, la señora Allen, estaba a punto de marcharse cuando tres o cuatro encapuchados derribaron la puerta de entrada y la golpearon, dejándola inconsciente. Según la policía, debieron dirigirse a la sala de estar, donde se encontraba el sacerdote, y lo noquearon o lo amordazaron, subiéndolo al coche que debían llevar. Sobre las nueve y media llegó a casa del padre Marrinan el sacerdote John S. Stone, que estaba invitado a cenar, el cual al ver el panorama llamó enseguida a la policía.

Si los investigadores se presentan en la casa del secuestrado la misma noche del secuestro o al día siguiente, todavía habrá



policias buscando indicios que no dejarán pasar a nadie, alegando que podrían eliminar pruebas o cosas así. No obstante, se podría convencer al oficial mediante Charlatanería, Discusión o Elocuencia, en cuyo caso dejaría pasar a uno o dos investigadores sólo por diez minutos, advirtiéndoles, como es obvio, que si encuentran algo deberían entregárselo. Si encuentran algo e intentan esconderlo deben tirar PODx3 para no ser vistos.

Preguntando al oficial encargado del caso (el teniente Hurt) se puede obtener la versión oficial del secuestro (que coincide con la real). Para que muestre las pruebas se le debe convencer con Discusión o Elocuencia.

Cada una de las pruebas que pueden hallarse en la casa tiene un 60% de posibilidades de haber sido encontrada ya por la policía.

Justo enfrente de la entrada del jardín pueden encontrarse con un Descubrir una marca de neumático, que puede calcarse sin ningún problema. Pertenece a una camioneta Dodge habitualmente usada por los granjeros del sur. Para obtener esta información los investigadores deberán hablar con un mecánico de automóviles o preguntar en las fábricas de Detroit.

En la reja que protege el cristal de la puerta de entrada hay un girón de lana (procedente de la chaqueta de uno de los secuestradores). Se necesita un Descubrir para reparar en él.

Con otro Descubrir pueden verse en el comedor restos de barro con algo que con Conocimientos puede determinarse que es abono. Consultando con un experto o con una tirada de la mitad de Botánica puede averiguarse que este abono es ampliamente usado en los cultivos del sur (uno de los secuestradores llevaba las botas sucias).

Los investigadores deberán arreglarse con estas pocas pistas y con la información que puedan encontrar en la comisaría y en la hemeroteca.



En la comisaría

Para acceder a los archivos se necesita Charlatanería, Discusión o Elocuencia. En este caso el oficial de guardia permitirá el paso a un máximo de dos investigadores, ninguno más.

En el archivo se encuentra la declaración de la criada del padre Marrinan, además de la versión oficial de los hechos acaecidos después que la criada fuese noqueada.

Hay además algunas pruebas materiales halladas en el lugar de los hechos. Ni que decir tiene que si los investigadores encontraron el trozo de lana y se lo llevaron sin ser descubiertos no estará aquí (en cambio, se supone que no borraron la marca de neumático ni se llevaron todo el barro que había).

Hay una foto y un dibujo de la huella de un neumático de una camioneta Dodge, usada principalmente en el sur por los granjeros.

También está el girón de lana que, teniendo en cuenta la altura a que se encontraba enganchado, debe proceder de un jersey o una chaqueta.

En una bolsita hay unas muestras de barro con abono el cual, según el informe, es usado generalmente en los cultivos del sur.

Si los investigadores quieren hablar con el teniente Hurt deberán tirar Suerte del investigador con más bajo POD para ver si se encuentra en la comisaría. En caso afirmativo no habrá ningún problema para hablar con él. Si quieren convencerle de que les permita ver las pruebas, los investigadores deberán tirar Discusión o Elocuencia.

Si se pregunta a Hurt si hay algún sospechoso, responderá que todo parece indicar que fue gente del sur, pero hasta ahora no hay nada concreto.

Teniente Jerry W. Hurt, 33 años

FUE 15, CON 12, TAM 15, INT 14, POD 12, DES 16, APA 16, EDU 14, COR 60, P.V. 14.
Habilidades: Cerrajería 80%, Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 65%, Derecho 60%, Descubrir 70%, Discreción 80%, Escuchar 60%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 70%.
Armas: revólver del 38, 75%, daño 1d10.
Es un individuo de 33 años, amable y responsable en su trabajo. Mientras los investigadores no molesten, no se pondrá borde con ellos.

Biblioteca pública (Hemeroteca)

Con una tirada de Buscar Libros se puede encontar la noticia de lo incidentes que motivaron que el padre Marrinan se fuese de Greenville (Mississippi).

Hace varios años el padre Marrinan estuvo destinado en Greenville. Al poco tiempo hubo enfrentamientos raciales iniciados por el Ku Klux Klan, en los cuales hubo 36 negros muertos, uno de los cuales era el encargado de dirigir las plegarias de los domingos. En vista de lo sucedido, el padre Marrinan decidió dar misa a los negros, lo cual no gustó demasiado al Ku Klux Klan.

El conflicto se agravó y acabó con otros 43 negros muertos y muchas casas incendiadas, todo esto ante la pasividad del alcalde y el sheriff.

Inmediatamente, las autoridades eclesiásticas destinaron al padre Marrinan a Boston, después de ser amenazado de muerte varias veces por el Klan y de ser apedreada su casa.

En cualquier enciclopedia de mediana calidad puede incontrarse información sobre Greenville. Se trata de una población de unos 1.500 habitantes situada a unos 15 Km del rio Mississippi, frontera entre los estados de Mississippi y Arkansas. Está habitada básicamente por granjeros y agricultores, que se dedican al cultivo de los campos, actividad que es la base de la economía de la población. Los brotes de racismo han sido frecuentes, y el más grave fue a principios de la década, cuando se produjeron unos enfrentamientos en los que murieron 79 negros.

Con una tirad de Buscar Libros se puede encontrar alguna pequeña nota biográfica del padre Marrinan. Natural de California, nacido en 1887, entró en el seminario a los 21. En 1918 fue como misionero a Africa, donde realizó un complicado exorcismo que duró semanas. A su vuelta a los Estados Unidos, fue enviado a Greenville (Mississippi), donde tuvo problemas con parte de la población blanca al ofrecerse a dar misa a los negros. Hubo graves enfrentamientos que acabaron con 79 negros muertos. Después de esto fue enviado a Boston. Se destaca en la Iglesia Católica por su talante liberal y su apoyo a las minorías raciales.

Hablando con el padre Stone

John S. Stone es un íntimo amigo del padre Marrinan. Si los investigadores hablan con él se mostrará totalmente dispuesto a cooperar.

El día en que fue secuestrado el padre Marrinan el padre Stone había quedado con él para cenar y después charlar, algo que hacían muy a menudo. Sobre las nueve y media, como de costumbre, el padre Stone recorrió las tres manzanas que hay de su casa a la del padre Marrinan, y al llegar pudo observar la puerta de entrada forzada y la criada en el suelo inconsciente. Inmediatamente llamó a la policía y después reanimó a la criada. No vio ni rastro de los secuestradores.

Si se lo piden los investigadores, no tendrá ningún problema en contar la historia del padre Marrinan. A la pregunta de si sabe quien podría haberlo secuestrado, contestará que no tiene ni idea, ya que no tenía ningún enemigo, y los de Greenville ya no tienen motivos para hacerle nada, puesto que el padre Marrinan ya no tiene ninguna influencia en la zona.

Rumbo a Mississippi

Después de todas las pruebas y testimonios, los investigadores demostrarán ser cortos de entendederas si no se les ocurre ir a Greenville, aunque el Guardián es libre de liar a los jugadores todo lo que quiera.

El viaje en tren hasta Greenville cuesta 12,30$, más dos dólares por las comidas en el tren. Además se puede llevar un coche en el vagón de mercancías por 60$. El viaje dura 36 traqueteantes horas entre aburridos y monótonos campos de cereales y algodón. El viaje en coche queda prácticamente descartado por su duración (10 días y medio) pero, para los muy aventureros, cuesta 166$ en gasolina y 20$ de alojamiento. En total, 186$, con el riesgo de pinchazos, equivocaciones al tomar distintas carreteras, etc..., a discreción del Guardián.

Llegada a Greenville

Es el típico pueblo del sur, con sus granjas dispersas, sus suburbios negros, sus inmensos campos de cultivos y sus gentes, muy racistas. Las autoridades de la ciudad están totalmente corrompidas, y tanto el sheriff como el alcalde, entre muchos otros, pertenecen al Ku Klux Klan.

Pero la primera preocupación de los investigadores a su llegada será encontrar alojamiento. En el pueblo hay tres lugares donde alojarse: el Hotel Norman, la Fonda de Jane y el Wenceslao Fritz. En la misma estación se puede obtener sin problemas su localización (teniendo en cuenta el siguiente párrafo).

En cualquier momento del escenario, si los investigadores deben pedir algo que no precise tirada, no hay problema si son todos blancos. Pero si hay un investigador negro (que esté presente en la situación, por supuesto), se necesita Elocuencia para obtener la información deseada. Además, el PJ negro con menor POD deberá hacer una tirada de Suerte. Si la saca, la persona interrogada se irá sin más. Si la falla, el individuo al que se ha preguntado empezará a insultar e increpar al investigador negro, empujándolo y amenazándolo. Si los investigadores no se van y no renuncian a la bronca, tendrán una bien gorda. En ese momento, 2d6 vecinos de Greenville arremeterán contra los investigadores según las reglas de la pagina 112 del libro de reglas (sustituir pistola por estaca y rifle por hoz).

En cuanto los investigadores huyan o haya algún muerto de un bando u otro la gente del pueblo dejará la pelea. Sea como sea, el sheriff no aparecerá en el lugar de la bronca (ni ninguno de sus agentes) y si se pone una denuncia no mostrará ningún

Vecinos de Greenville

FUE 12, CON 11, TAM 12, INT 12, POD 11, DES 12, APA 11, EDU 11, COR 55, P.V. 12.
Armas: Cuchillo,70%, daño 1d6.
Estaca 60%, daño 1d6.
Hoz 55%, daño 1d6+1.
Escopeta del 20, 75%, daño 2d6/1d6/1d3.
(sólo un arma para cada uno de ellos)



interés, limitándose a hacer un somero informe sobre una "discusión callejera".

Así mismo, en cualquier situación en que se necesite alguna habilidad de comunicación y haya algún PJ negro presente, la probabilidad de éxito se reduce a la mitad. Si es el PJ negro el que intenta Charlatanería, Discusión o Elocuencia, sufrirá un fracaso automático.

El Hotel Norman

Es un hotel de mediana calidad regentado por Norman Wayne, un individuo de tendencias ideológicas similares a las del resto de la gente del pueblo.

La habitación cuesta 4$ la noche (habitación individual, con agua caliente), e incluye desayuno (a las 7 A.M.) y cena (a las 7,30 P.M.). La comida cuesta 75 centavos.

Cuando los investigadores lleguen hay habitaciones libres, pero si hay algún PJ negro dirá que está completo. Con Psicología puede observarse que miente, pero si hay por parte de los investigadores deseo de lío, Wayne sacará el revólver del 22 que guarda bajo el mostrador, conminando a los investigadores a que se larguen. Si hay tiroteo llegarán el sheriff y su ayudante, que intentarán reducir a los investigadores para después trasladarlos al calabozo.

Como es fácil suponer, a Norman Wayne no se le sacará nada bueno sobre el padre Marrinan. Por otra parte, no sabe nada del secuestro.

El hotelero Norman Wayne, 46 años

FUE 14, CON 13, TAM 15, INT 13, POD 13, DES 10, APA 9, EDU 13, COR 65, P.V. 14.
Habilidades: Contabilidad 60%, Charlatanería 70%, Elocuencia 50%, Escuchar 70%, Regatear 60%.
Armas: revólver del 22, 65%, daño 1d6.

La Fonda de Jane

Más que un hotel, es una taberna con una docena de habitaciones en el piso superior aunque, eso sí, muy acogedor. Es, sin embargo, un lugar dentro de la legalidad donde lo más fuerte que se sirve es leche de cabra con zumo de limón (todo convenientemente mezclado para que no sepa a simple potingue) y endulzado con azucar de caña y espolvoreado con canela (opcional). Se sirve en vasos largos y cuesta 40 centavos. Es el orgullo del pueblo, ya que este refresco no se hace en ningún otro lugar del mundo.

La dueña es Jane Sullivan, una mujer de Boston que vino a vivir a Greenville hace unos años ya que su marido (fallecido hace unos meses) era de aquí. De ninguna forma es simpatizante de las ideas político-religiosas de las gentes del lugar, y si los investigadores son de Boston se mostrará encantada de tener paisanos suyos en su posada. Como es natural, no pondrá pegas si hay algún PJ negro en el grupo.

La habitación cuesta 3,50$ dólares la noche (con desayuno y cena, a las 7 A.M. y a las 8 P.M., respectivamente). Se trata de habitaciones individuales con un baño cada dos.

Si se pregunta a Jane sobre el secuestro del padre Marrinan dirá que "era un hombre muy simpático y agradable, y lo más seguro es que los del Klan le hayan cogido para darle un escarmiento".

A pesar de que la Fonda de Jane es frecuentada por los negros nunca ha habido disturbios, ya que el marido de Jane era un hombre influyente y respetado en Greenville (aunque el Guardián puede meter un disturbio, si le hace ilusión).

La posadera Jane Sullivan, 37 años

FUE 11, CON 13, TAM 12, INT 14, POD 11, DES 15, APA 13, EDU 15, COR 55, P.V. 13.
Habilidades: Contabilidad 70%, Charlatanería 70%, Elocuencia 65%, Escuchar 70%, Regatear 80%.

El Wenceslao Fritz

Este modesto hotel de media categoría está regentado por Wenceslao Fritz, un individuo de ascendencia alemana partidario del partido nacionalsocialista, todavía muy modesto, pero que ya empieza a subir un poco en Alemania. Como es de suponer, es también un tipo racista, pero no enemigo de los del norte. Pero lo más importante es que es miembro del culto.

Normalmente este hotel es el centro de operaciones del Klan en Greenville, y en el momento de la llegada de los investigadores está completo. Si los PJs se ponen un poco bordes, Fritz sacará el fusil que oculta bajo la barra del bar que sirve de recepción al hotel. Este es un bar sólo para blancos, y cualquier personaje negro que entre en él deberá tirar PODx3, o exponerse a una bronca (ver la sección Llegada a Greenville).

Sobre el secuestro, aunque Fritz no participó en él, si que sabe quienes fueron y que pretenden (él está metido hasta el cuello en el culto), pero naturalmente no dirá nada, aunque se le torture. Su opinión sobre el padre Marrinan es tajante: "el padre Marrinan era un imbécil que se merece lo que le pase, sea lo que sea".

Wenceslao Fritz, 44 años

FUE 14, CON 16, TAM 13, INT 13, POD 15, DES 12, APA 12, EDU 13, COR 0, P.V. 15.
Habilidades: Contabilidad 60%, Charlatanería 65%, Elocuencia 60%, Escuchar 70%, Mitos de Cthulhu 15%, Regatear 70%.
Armas: Fusil del 22 de cerrojo 80%, daño 1d6+1.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

Investigaciones en Greenville

Cuando los investigadores se hayan instalado en Greenville es probable que quieran investigar el periodo durante el cual el padre Marrinan estuvo en el pueblo.

Por las investigaciones preliminares debe ser evidente para los investigadores que ha sido gente de Greenville la autora del secuestro, pero una vez en el pueblo es difícil profundizar más, y quizá el Guardián deberá facilitar la obtención de pistas.

Así mismo, debe controlarse cuidadosamente el tiempo de juego, ya que la convocación de Shub-Niggurath debe ser en una fecha muy precisa, al igual que algunos acontecimientos.

Preguntando a la gente

Si se pregunta a la gente del pueblo se necesita POD en porcentaje para encontrar alguien dispuesto a hablar. El resto sólo despotricará contra el padre Marrinan. Si se consigue la primera tirada se necesita Elocuencia para convencer a la persona que hable. Si se falla esta tirada la persona se marchará murmurando algo de "aprecio mi vida y no quiero perderla", y cosas por el estilo. Si se consigue la tirada la persona interrogada accederá a hablar, pero en "un lugar más seguro". Llevará a los inves-

tigadores a la Fonda de Jane, donde contestará todas sus preguntas. Sobre el asunto que ocupa a los investigadores, contará todo lo concerniente a la estancia del padre Marrinan en el pueblo: los ataques contra los negros, las misas después de estos incidentes y la posterior marcha del padre del pueblo.

Si los investigadores se extrañan de la pasividad de las autoridades, la persona interrogada les hará notar el hecho que desde entonces el alcalde, el sheriff y su ayudante siguen siendo los mismos.

Con una tirada de Suerte del investigador con más bajo POD el informador recordará que más o menos durante la fecha en que fue secuestrado el padre Marrinan se hallaban ausentes del pueblo el ayudante del sheriff, el redactor del Greenville Voice (el periódico local) y un conocido camorrista local, William A. White. Esta información puede obtenerse de la misma forma hablando con cualquier otro PNJ también "enemigo" del Klan.

Después del secuestro perpetrado por estos tres individuos, el periodista del Greenville Voice y el camorrista volvieron al pueblo en tren (llegando tres días después del secuestro), mientras que el ayudante del sheriff volvió con su camioneta Dodge llevando oculto al padre Marrina. Diez días después del secuestro llegará el ayudante del Sheriff a Greenville, por lo que quizás los investigadores lleguen antes. Esta información sólo podrían conseguirla muy excepcionalmente y con un notable esfuerzo, a discreción del Guardián.

Después de la charla, el individuo que ha dado la información a los investigadores se irá, rogándoles que no digan nada a nadie, o su vida no vale un centavo.

En el Ayuntamiento

La información que se puede encontrar en el Ayuntamiento de Greenville es más bien escasa. Con Charlatanería o Elocuencia se puede acceder al archivo de propiedades. Con media hora de busqueda puede encontrarse la escritura de la casa que habitó el padre Marrinan durante dos meses y medio (el Guardián deberá determinar las fechas exactas si lo considera oportuno). Desde la marcha del padre Marrinan la casa permanece cerrada.

Lo realmente interesante de la visita al Ayuntamiento es la entrevista que se puede mantener con el alcalde, James B. Alberts.

Con una buena excusa y una tirada de Discusión o Elocuencia se puede convencer a la secretaria (de APA 16, para el interés de investigadores ligones) de que permita la entrada a dos PJs (pero no dejará entrar a ningún negro).

El alcalde es un individuo aparentemente simpático y amable, que suele salir bien parado de cualquier problema usando su labia y "encanto" personal. Sin embargo, no tiene en muy buena consideración a los negros. "Son unos seres inferiores que provocaron una guerra civil en este país y que además nos estorban para ser los primeros del mundo", dirá en referencia a los problemas raciales.

Aunque es miembro del Ku Klux Klan, no participa directamente en sus actividades, ni conoce la existencia del culto a Shub-Niggurath, pero ve con buenos ojos las acciones contra los negros, incluso los asesinatos.

Si se le pregunta por el padre Marrinan, responderá que "ese cura era un agitador e hicieron bien llevándoselo del pueblo". No sabe quien lo ha secuestrado, y aunque lo supiese, no haría nada.

En el Ayuntamiento no hay nada más de interés.

El alcalde James B. Alberts, 43 años

FUE 13, CON 14, TAM 15, INT 15, POD 15, DES 9, APA 12, EDU 16, COR 75, P.V. 15.

Habilidades: Contabilidad 60%, Crédito 50%, Charlatanería 70%, Derecho 75%, Discusión 70%, Elocuencia 60%, Historia 50%, Psicología 55%, Regatear 40%.

En la oficina del Sheriff

Con Charlatanería puede accederse a los archivos del sheriff. Con un Buscar Libros (y dos horas de búsqueda) se puede hallar el informe sobre los incidentes acaecidos al poco de llegar el padre Marrinan al pueblo.

Según este informe los negros atacaron con palos y cuchillos a un grupo de blancos, los cuales se defendieron como pudieron. En los incidentes murieron 36 negros. El padre Marrinan, en un claro acto de provocación hacia la población blanca, decidió dar misa a los negros. La población negra, no contenta con lo sucedido, atacó otra vez a los blancos, los cuales, en defensa propia (!), mataron a 43 negros (todo esto según el informe del sheriff).

Con otra tirada de Buscar Libros (especificando siempre los jugadores lo que buscan) puede encontrarse otro informe sobre desapariciones de negros. Desde poco antes de la llegada del padre Marrinan se sucedieron las desapariciones de una veintena de negros. Más o menos un año después de haberse iniciado, las desapariciones finalizaron sin haber rastro ni de secuestradores ni de secuestrados.

Esta información pueden buscarla los investigadores si de alguna forma tienen motivos para pensar que detrás del secuestro hay algo más.

Como en el Ayuntamiento, con Discusión o Elocuencia se puede hablar con el sheriff y/o su ayudante. El oficial de guardia sólo permitirá el paso a dos investigadores (los negros no pueden pasar).

El sheriff está totalmente metido en el culto a Shub-Niggurath y en el Ku Klux Klan. Sin embargo, ha sido lo suficientemente hábil como para que no se le pueda relacionar ni con una cosa ni con la otra. En las ceremonias del culto él nunca oficiará como hechicero, y nunca participará en las "redadas" del Klan. Sin embargo, al igual que el alcalde, se desentenderá totalmente de toda acción contra los negros.

Respecto al padre Marrinan, opina como el alcalde. Según él, "era un maldito católico amigo de negros" (pueden observarse las tendencias segregacionistas y religiosas de este individuo, parecidas a las del resto de la gente de Greenville). Según él nadie de Greenville se molestaría en ir hasta Boston para vengarse del padre Marrinan, un "viejo chocho que no puede hacer nada útil".

Por lo que respecta al ayudante del sheriff, Charles D. Blacksmith, es el máximo dirigente del culto, aunque en la vida normal siempre obedece al sheriff. Al igual que éste, siente un desprecio total por los que no son blancos, anglosajones y protestantes (en inglés WASP: White Anglo-Saxon and Protestant). Por supuesto, también está metido hasta las orejas en el Klan.

Blacksmith sabe de sobra donde está el padre Marrinan, ya que él fue uno de los que le secuestraron. Como es natural lo negará todo,pero con Psicología puede notarse claramente que miente. Si se le pregunta por los días que pasó fuera del pueblo dirá que fue a visitar a una prima suya de san Francisco, la cual se ha marchado a Australia (por lo que no se puede comprobar la coartada, que es falsa). Su versión de los hechos es que "un individuo amigo de negros que mete su asquerosa nariz católica en donde no le importa no puede durar mucho".

El ayudante a menudo participa en los ataques contra los negros, y no tiene escrúpulos de ningún tipo.



1. AYUNTAMIENTO
2. SHERIFF
3. FONDA DE JANE
4. HOTEL NORMAN
5. WENCESLAO FRITZ
6. BIBLIOTECA
7. FERROCARRIL
8. CASA DE BLACKSMITH
9. IGLESIA
10. TABERNA
11. GREENVILLE VOICE

A MEMPHIS

A ARKANSAS

A MISSISSIPI

GREENVILLE
1cm.=20 m.

Para acabar de completar el cuadro, hay que hacer notar que todos los agentes del Sheriff están en el Ku Klux Klan y en el culto a Shub-Niggurath, por lo que respecto a los investigadores se comportarán igual que el Sheriff y su ayudante.

La taberna "El Búfalo Pisoteador"

En una ciudad donde la ley es sólo papel mojado también debe haber un local donde se sirva alcohol con el beneplácito de la autoridad. Ese local es El Búfalo Pisoteador. El dueño del bar es el nieto de un cazador que abatió a un búfalo que había pisoteado a otros tres cazadores antes de caer muerto. La cabeza del búfalo se encuentra expuesta como trofeo en la taberna. El tabernero no está en el culto ni en el Ku Klux Klan aunque, como la mayoría de los sureños, no lo ve del todo mal. No se mostrará hostil hacia los investigadores (excepto si estos se ponen bordes). No pon-

El Sheriff Jack H. Nobleman, 41 años

FUE 11, CON 13, TAM 13, INT 12, POD 15, DES 12, APA 13, EDU 11, COR 0, P.V. 13.
Habilidades: Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 80%, Charlatanería 75%, Derecho 40%, Descubrir 80%, Discreción 70%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 70%, Primeros Auxilios 40%.
Armas: Revólver del 38 65%, daño 1d10.
Escopeta del 20 70%, daño 2d6/1d6/1d3.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath.

El ayudante Charles D. Blacksmith, 35 años

FUE 15, CON 15, TAM 16, INT 10, POD 16, DES 15, APA 13, EDU 12, COR 0, P.V. 16.
Habilidades: Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 85%, Charlatanería 70%, Derecho 35%, Descubrir 80%, Discreción 80%, Escuchar 50%, Mitos de Cthulhu 20%, Ocultarse 80%, Primeros Auxilios 40%.
Armas: Revólver del 38 70%, daño 1d10.
Escopeta del 20 75%, daño 2d6/1d6/1d3.
Puñetazo 80%, daño 1d3+1d4.
Patada 60%, daño1d6+1d4.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath, Signo de Conjuración.

Agentes del Sheriff (6)

FUE 14, CON 15, TAM 13, INT 13, POD 14, DES 13, APA 12, EDU 10, COR 0, P.V. 14.
Habilidades: Cerrajería 60%, Conducir Automóvil 70%, Charlatanería 60%, Derecho 30%, Descubrir 70%, Discreción 70%, Escuchar 45%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 75%, Primeros Auxilios 40%.
Armas: Revólver del 38 65%, daño 1d10.
Escopeta del 20 75%, daño 2d6/1d6/1d3.
Puñetazo 70%, daño 1d3+1d4.
Patada 60%, daño 1d6+1d4.
Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro del Shub-Niggurath.



drá objeciones para responder a sus preguntas, excepto en lo referente a las actividades del Klan. Se guardará muy mucho de hacer alguna referencia a éstas, ya que sería perjudicial para la integridad de su negocio.

La mala noticia es que esta taberna es frecuentada por miembros del Klan, por lo que cualquier PJ negro que entre en ella debe sacar PODx3 o...(ver la sección llegada a Greenville).

En cada visita que los investigadores realicen al local hay un 40% de probabilidad no acumulativa de que haya una bronca propiciada por William A. White, un matón grandullón con cara de muy pocos amigos que cuando no está repartiendo tortas está jugando al póker. Este peligroso elemento, haciendo honor a su apellido, es un psicópata racista cruel por instinto. Está en el Ku Klux Klan y en el culto, y no tiene manías de ningún tipo para realizar linchamientos y cosas por el estilo.

Fue otro de los participantes en el secuestro y, aunque no dirá nada en concreto, no esconderá su odio hacia los negros y los forasteros. Si se le pregunta por el padre Marrinan, su opinión es que "ese cerdo provocador amigo de negros, sea lo que sea, se merece lo que le haya pasado". Si le preguntan por su ausencia del pueblo, contestará que fue a ver un partido de baseball a Miami, en compañia de Phillip M. Miller, el redactor del Greenville Voice.

Si se le cabrea un poco, lo único que conseguiran los investigadores es un mamporro que, como es natural, no servirá de nada denunciar al Sheriff, además del riesgo de una bronca general si el investigador con más bajo POD falla una tirada de PODx2.

Si la única pelea es entre White y otro tipo el resultado será (a menos que se metan los investigadores) la salida por la puerta (sin tocar el suelo) del pobre bobo que haya osado pelear con el grandullón. Si alguno de los investigadores quiere meterse en la partida de póker de White sólo debe poner una apuesta mínima de 10$ (que irá subiendo mientras el juego sigue), y sacar una tirada de POD en porcentaje para ganar.

Si los investigadores van preguntando sobre el padre Marrinan, al cabo de un rato oirán a alguien que les chista (chist, chist). Si se giran, verán a un hombre sentado en una mesa en un rincón oscuro, embozado en una capa negra y con una capucha cubriéndole el rostro. Desde luego su aspecto desentona bastante. Si los investigadores se le acercan les dirá algo por el estilo de: "Preguntais por William H. Marrinan, ¿no?. Sois unos estúpidos que no apreciais vuestras vidas; vamos, seguidme".

El camorrista William A. White, 36 años

FUE 17, CON 17, TAM 18, INT 11, POD 16, DES 14, APA 8, EDU 10, COR 0, P.V. 18.

Habilidades: Conducir Automóvil 60%, Descubrir 70%, Discreción 50%, Lanzar 60%, Mitos de Cthulhu 15%, Ocultarse 60%.

Armas: Puñetazo 80%, daño 1d3+1d6.
Patada 60%, daño 1d6+1d6.
Daga 55%, daño 1d4+2+1d6.
Bate 70%, daño 1d8+1d6.

Hechizos: Llamar a Shub-Niggurath, Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Nigurath.

El individuo se levantará poniendo de relieve sus más de dos metros de estatura. Con un Descubrir se puede ver la empuñadura de una espada. Se dirigirá a la Fonda de Jane en el más absoluto silencio, sin decir absolutamente nada.

El nombre de este misterioso individuo es Charles G. Earson, y era profesor de la Universidad de Miskatonic, pero ya hace varios años que abandonó la vida normal.



Estaba casado y tenía 3 hijos (dos niñas y un niño), y vivía bien en Arkham. Sin embargo, un día su familia fue secuestrada y sacrificada en un cthulhoideo. Investigó, y finalmente pudo desarticular el culto, matando al sumo sacerdote. Desde entonces se ha dedicado a luchar contra los seguidores de los Primigenios y los Dioses Exteriores y, gracias al fondo bibliográfico de la Universidad de Miskatonic, ha aumentado su conocimiento de los Mitos. A pesar de haberse enfrentado multitud de veces a los obscenos horrores de los Mitos Cthulhoideos, su cordura sigue alta ya que ha obtenido muy buenos resultados que han hecho aumentar su confianza.

Siempre tiene una expresión hosca en su rostro, aunque no se mostrará grosero. Cuando estén todos acomodados, el hombre iniciará una historia: "Hace mucho yo tenía una vida normal, pero sucesos más allá de toda explicación cambiaron mi forma de vivir. Desde entonces, he dedicado mi vida a combatir poderes que superan la imaginación humana. Y mi lucha me ha traído hasta aquí. El padre William H. Marrinan ha sido secuestrado para oscuros fines. Sé que vosotros le estáis buscando, no preguntéis como lo sé, sólo lo sé. Yo os digo que podéis encontrarlo, pero ¡cuidado!, os enfrentaréis en una lucha por la supervivencia contra los más oscuros poderes. En la próxima luna nueva sucederá algo. Debéis intentar impedirlo, cueste lo que cueste. ¡Ah!, vigiliad al ayudante del Sheriff. A mí no me busquéis. Si os necesito, ya os encontraré".

Después de este parlamento se levantará y se irá sin decir nada más. Montará en un caballo negro que hay fuera y se alejará al galope.

A discreción del Guardián, este individuo puede aparecer más en este escenario, quizás en alguna situación en la que los investigadores pasen apuros, pero no debe convertirse en una niñera: si los investigadores son muy burros, que se chinchen.

El hombre de la capa, 41 años

FUE 15, CON 17, TAM 17. INT 16. POD 17, DES 16, APA 12, EDU 18, COR 64, P.V. 17.

Habilidades: Camuflaje 90%, Ciencias Ocultas 60%, Descubrir 95%, Diagnosticar Enfermedades 80%, Discreción 90%, Equitación 85%, Escuchar 90%, Esquivar 95%, Farmacología 85%, Lanzar 85%, Leer/Escribir Latín 80%, Mitos de Cthulhu 35%, Nadar 70%, Ocultarse 95%, Primeros Auxilios 95%, Psiconálisis 75%, Psicología 85%, Saltar 90%, Seguir Rastros 90%, Tratar Envenenamientos 70%, Tratar Enfermedades 70%, Trepar 90%.

Armas: Puñetazo 95%, daño 1d3+1d4.
Patada 85%, daño 1d6+1d4.
Espada 90%, daño 1d6+1+1d4.
Daga 90%, daño 1d4+2+1d4.

Hechizos: Convocar a un Byakhee, Crear Niebla de Releh, Crear Portal, Encontrar Portal, Fabricar Hidromiel Espacial, Inmovilizar a una víctima, Llamar a Azathoth, Llamar a Hastur, Signo de Conjuración, Símbolo Arcano

Continuarà .....

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"





• • • • BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN • • • •

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ....recibiendo el primero a contrareembolso (2.370,– ptas. más gastos de envio).
Envía este boletín a LIDER, c/. Mallorca, 339, 3º - 2ª, 08037 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________

Dirección: ______________________ Tel.: ______________

Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también a contrarrembolso, los siguientes números anteriores:

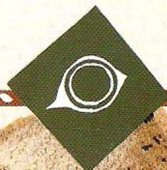
LIDER 1 ☐	LIDER 7 ☐	LIDER 13 ☐	LIDER 19 ☐	LIDER 25 ☐	LIDER 31 ☐	LIDER 37 ☐
LIDER 2 ☐	LIDER 8 ☐	LIDER 14 ☐	LIDER 20 ☐	LIDER 26 ☐	LIDER 32 ☐	LIDER 38 ☐
LIDER 3 ☐	LIDER 9 ☐	LIDER 15 ☐	LIDER 21 ☐	LIDER 27 ☐	LIDER 33 ☐	
LIDER 4 ☐	LIDER 10 ☐	LIDER 16 ☐	LIDER 22 ☐	LIDER 28 ☐	LIDER 34 ☐	
LIDER 5 ☐	LIDER 11 ☐	LIDER 17 ☐	LIDER 23 ☐	LIDER 29 ☐	LIDER 35 ☐	
LIDER 6 ☐	LIDER 12 ☐	LIDER 18 ☐	LIDER 24 ☐	LIDER 30 ☐	LIDER 36 ☐	

☐ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Pta., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

EUROPA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Pta.
AMERICA: ☐ Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Pta.

Joaquim Micó

ORACVLO





EL JUEGO DE ROL MITOLÓGICO

En *El Señor de los Anillos: juego de aventuras básico*, como un poderoso guerrero elfo o un diestro explorador hobbit, gozarás de horas de aventura en el mágico y mítico mundo de J. R. R. Tolkien.

¿No fue ***El Hobbit*** una gran lectura y ***El Señor de los Anillos*** insuperable? Tal vez te hayas imaginado tus propias aventuras en la Tierra Media.

Cualquier amante de la narrativa fantástica puede jugar. El formato narrativo de este juego básico hace que se aprenda con solo leerlo. No hay pesados tomos de reglas. ¡Empezarás tu primera aventura tan pronto como abras el libro!





JOC INTERNACIONAL Ref. 3001



CONTENIDO

• **El amanecer llega temprano**; con esta aventura aprenderás las reglas mientras juegas. • **Los consejos**, corto y ameno resumen de las reglas. • **Mapa en color**. Viajarás por el noroeste de la Tierra Media. • **Mapa de las tierras de Bree**. • **Planos** donde te enfrentarás a tus enemigos. • **Fichas** de personajes preparados para jugar. • **58 figuras troqueladas** de tus personajes a color.

De 2 a 7 jugadores • Edad: a partir de 10 años • Dados de 6 caras